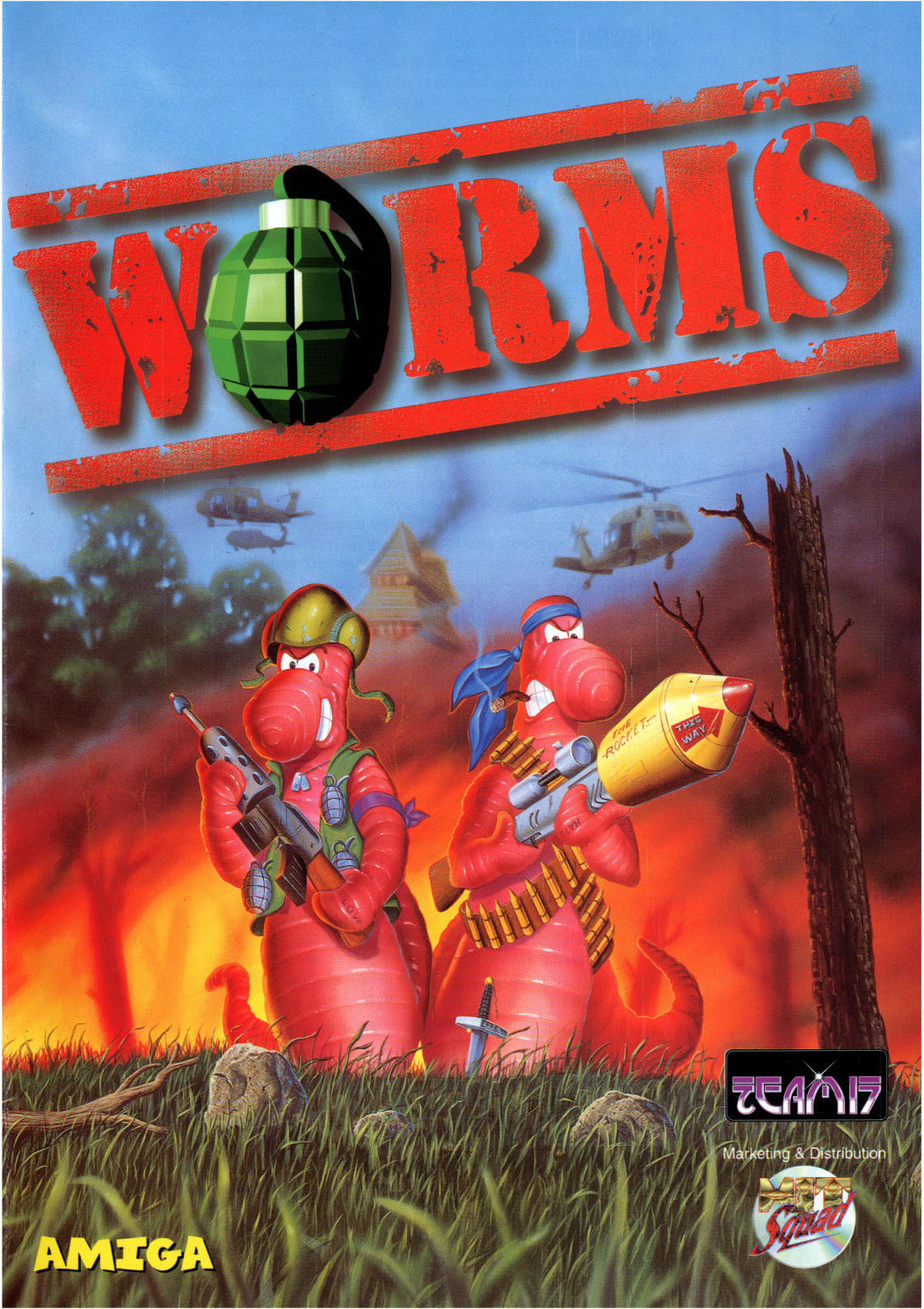

WORMS
THE ROCKET!
THIS WAY
TEAM17
Marketing & Distribution
Squad
AMIGA

ENGLISH

1 INTRODUCTION

Worms combines the best elements from the very best games ever created. It requires great thought, strategy and elements of sheer outrageous fortune. It provides the players with an almost infinite range of playing possibilities and we guarantee that no two games will ever be the same!

It does take a little while to get into the swing of things however and despite everyone's insistence that you should not need to read a game manual to be able to play it, we would recommend that you at least skip over the worm control methods and how to work (and get the best out of) the weapons that are available.

Worms can be played by 1-16 players at the same time - it`s a turn based game so you`ll only need one machine - but prepare to be at odds with your loved ones, get ready to shout abuse at your best friend and be willing to exact unadulterated terror on those who plot to hurt your worms...

Worms is the ideal way for a few friends to enjoy a few hours. Players can configure the game through it`s myriad of options and tailor the whole fashion of play. It`s a game you can pick up with a few spare minutes or play an entire weekend! It`s Worms - you`ll love it.

2 THE CONCEPTS OF PLAY

Think of a landscape, any landscape. Grab some platoons of little pink Worms and liberally scatter. Give them weaponry, tools and an eye for their enemy. The aim is to ensure that you are the last team standing. Take no prisoners!

Teams take it in turns to bombard the enemy with whatever weapon they feel is likely to reap the best reward. Some weapons are limited in terms of supplies and therefore strategy is required for the best results.

Tools are available to move around the landscape and to hide away, but this strategy is frowned upon in action-circles and likely to cause great offence!

Each Worm has an initial energy level which is depleted through the battle, once this is at zero the Worm is removed from play. Worms are also out of the game should they drown in the water, die in the lava pits of Hades, sink to the murky depths of the martian gloop or are thrown off the left and right edges of the play area. The last team remaining wins the game.

Each battle has a time period and once this is over a period of Sudden Death Extra Time may be played where all remaining Worms are reduced to 1 unit of energy and the slightest hit will render them out of the game - a time when heavy strategy is called for!

Often weapon supplies will drop in the shape of weapon-crates. These can be collected and used accordingly, if you're really lucky, you`ll find the ultimate weapon - an exploding killer sheep!

Each Worm has a limited time in which to make it`s move (adjustable of course!) and can walk, jump and even teleport to pastures new. There are approximately 20 weapons and tools to use - each one can be switched on or off and even limited to the number given during the game via the weapon options screen.

3 INSTALLATION

Reset your Amiga and insert disk 1. Follow the prmopts on screen, changing disks only when required. You may backup your disks for safe keeping as they contain no on-disk copy protection. Leave the right protect tab off on disk 1 to save your data.

Installation to Hard drive

Insert disk 1 while on the Workbench and select the HD install icon. The files will be copied to your hard drive. An icon will be produced to run the game. Once installed, you may store your disks for safekeeping. Any last minute notes regarding the Amiga version will be contained in a read.me document.

The game will make use of the AGA chipset to add extra features and enhance the presentation of the game. If you have more than 1Mb of chip ram, the game will load an additional bank of samples. The program will auto-configure depending on what machine it detects.

Language

During an all out fight to the death! If a round time is called (there is a default of 15 minutes) then the game is drawn unless you wish to the game to go into Sudden-Death Extra Time. (See later)

4 MENU OPTIONS

After the game has finished loading, the main menu will appear.

Main Menu

A START GAME
B TEAM ENTRY
C OPTIONS
D RECORDS
E CREDITS
F SLEEP
G EXIT

A PLAY GAME

Begin the game with the current settings. From this menu, you will go to the Team select options and then onto the game itself. You must select at least 2 teams with which to play (to a maximum of 4, each having 4 worms) and when these are highlighted, the following options are available...

Once the teams are selected, click on one of the following to begin the game...

LEAGUE	(Updates WORM STATS after the match)
FRIENDLY	(Doesn`t update your WORM STATS)
TRAINING	
TOURNAMENT	(4/8 Player mode)

The game will then go to the landscape generation screen where a random landscape will be created for play. You can accept or reject this landscape, if rejected a new one will be generated. You can also alternatively type in a name for the landscape, this can be your birthday, your cat's name, anything - a landscape based on that data will be created. Everyone can have their own landscape!

After that, the play order will be decided and the battle will commence!

Further details of actual Gameplay specifics can be found in section 9, Gameplay Details.

B TEAM-ENTRY

When you first load WORMS up, a selection of default teams are already present and these can be selected. You can edit and customise your teams by entering your own team names and Worm-names via the TEAM-ENTRY menu.

Entering a new team will delete the old Worm data for that team slot.

The details and records of your teams will be stored in the WORMLIST.

You can enter teams to be controlled by Human players (HUMAN) or alternatively you can select from any of the ten Computer (CPU) opponents of varying skill.

You can also edit how much energy the worms have (75-150). The more energy they have, the longer the game and the more damage they can sustain.

You can click on the team name to change the 8 character team details and the four worms below (the first Worm is automatically made your captain).

Options to clear the current team and move between the next and previous team are also available. Exit when you are finished. Name changes are automatically saved and updated into the Worm List. You can access Worms already on the list.

C OPTIONS

This allows you to tailor the specific set-up of the game to your own requirements. Whenever you change the options, they are automatically saved and used the next time you play.

1 GAME OPTIONS
2 WEAPON OPTIONS

1 GAME OPTIONS

Worm placing
(Entirely Random or in groups of teams, default = random)
This governs whether your worms are placed at random across the landscape, or in groups of teams. The default is random placing.

Control type
Mouse or CD32 Pad

Controllers
One or Two.

Move time
(10seconds - Unlimited time, Default = 60secs , 30secs is the norm)
The shorter the move time, the tougher the game and the quicker you must think. When first playing the game and exploring the weapons, unlimited time is recommended. As soon as you become experienced, switch back to a timed game as it`s much more fun and the pressure really piles on. The default is 60 seconds to allow players to get comfortable with the movement and weapon selection. Most people play with 30 seconds per move as this reduces the wait inbetween turns and is a tried and tested time period.

Round time
(5 Mins - Infinite, 15 Mins is the default)
The round time. Infinite round time means that it`s an all out fight tho the death! If a roud time is called (there is a default of 15 minutes) then the game is drawn unless yuou wish to the game to go into Sudden-Death Extra Time. (See Later)

Rounds required to win
(1 or 2, Default = 2)
Basically this is how many rounds you must win in order to win the match. If there are a lot of you, or you do not have much time to spare, setting the level to 1 is perhaps a good option. It also means serious business and the realisation that one mistake could cost you the whole shooting match! Playing over 2 rounds, with 4 players could take upwards of an hour, depending on the strategy employed by the competitors... please bear this in mind if you only have 20 minutes to spare! Also remember that this game is seriously addictive and there is a distinct possibility that 3 or 4 hours later you will find yourselves uttering the immortal "just one more match, eh?". Take heed of this warning!

Speech
(On/Off. Default = ON)
Toggles in game Worm speech on or off.

Stockpiling
(On/Off. Default = OFF)
Allows Worm-Teams to carry over unused weaponry to next round.

Airstrike delay
(On/Off. Default = ON)
If set to ON, doesn`t allow teams to use the AIRSTRIKE weapon until all their Worms have had a shot.

Automated action replay
(On/Off. Default = ON)
Toggles automatic action replay of interesting (ie 2 kills or more) and winning shots on and off. Action replays can be manually triggered by pressing R on the keyboard a short period after the shot has taken place.

2 WEAPON OPTIONS

You can configure the availability and number of the available weapons in order to craft the style and content of the game.

By changing the initial availability of weapons and restricting the use of certain tools, you can seriously affect the strategies that will be adopted during the game.

If a weapon is - - then it is un-usable.
If a weapon is ∞ then it is infinitely usable.
Alternatively, a weapon can be used 1-9 times during the round.

Extra weapons are also dropped in weapon-crates during play, these are as follows. Bear this in mind when toggling weaponry on and off;

Airstrike, Teleports, Cluster Bombs, Dynamite, Minigun, Banana Bombs, Homing Missiles and Killer Sheep.

Combating negative or "dark side" play
Some people, even some of our people, elect to play the game with what has become known as "the dark side" methods. Usually this involves heavy digging and hiding away, teleporting to far reaches and the negative use of girders. If you find that this becomes too much for you, you can tailor the game to ensure that people cannot use such tactics. Therefore, as an antidote to tiresome tactics (as employed by dull people) you could set the weapons up as follows;

Bazooka	ON	Homing Missiles	2
Grenade	ON	Cluster Bombs	7
Shotgun	ON	Uzi	ON
Dynamite	1	Mines	2
Fire Punch	ON	Dragon Ball	ON
Airstrike	1	Teleport	OFF
Pneumatic Drill	3	Blowtorch	3
Bungee	ON	Ninja Rope	ON
Girders	2	Kamikaze	ON
Prod	ON		

Of course, you will soon find what balance of weapon suits your groups play best. Do experiment and tinker with the balance of the game, but the defaults we set up are what we consider to be very reasonable for getting the best out of the game - as long as the spirit of action and derring-do remain!

D RECORDS

Page 1 - *Team Stats*

View stats	Reviews current win/lose status between worm teams from initially loading the game.
Load teams	Loads previously saved teams set-up
Save teams	Saves currently loaded teams set-up
Clear stats	Clear current team win/lose status
Clear teams	Clears current teams set-up

Page 2 - *Worm Stats*

View wormlist	Reviews currently loaded wormlist
Load wormlist	Loads previously saved wormlist.
Save wormlist	Saves currently loaded worms.
Clear stats	Clear current worm win/lose status
Clear worms	Clears current worms set-up

Page 3 - *Other Stuff*

List custom levels	Lists currently available custom levels
New level disk	Gives access to custom levels located on a separate floppy disk.

E CREDITS

This is a brief page crediting the people who had all sorts of "fun" bringing Worms to you. Without them, untold amounts of coffee, popular soft-drinks and pizza, Worms would not be here today. Thanks are also due to their families who didn`t see an awful lot of them for a number of months.

F SLEEP

Minimizes the program on Workbench, you can wake it up by clicking on the bar again. Note that you will need more than 2Mb to perform this task!

G EXIT

This strange and rarely used option takes you back to the rigours of Workbench/CLI and everyday life. Why bother? Just keep playing WORMS!

5 CONTROLLING YOUR WORM

Basic movement controls

You move your worm around by using the arrow keys. Left makes your worm walk to the left, right makes your worm walk to the right. If he is blocked then he will stop. If he falls from a cliff, then he will most likely get hurt and your go will be over.

You may make your worm jump by pressing the return/enter key. Be careful when doing this as you can jump too far and if you hurt yourself, your turn will end.

Aiming your weapon

As a default, a worm carries a bazooka. You will see a small cross hair when the worm stands still - this is the basis for aiming shots. Move the cross-hair up and down with the arrow keys. You must use your skill and judgement to predict the trajectory and fall of the weapon you are using. For details on all the weapons and the specifics about each one and any control implications, consult section 8, Weapons available.

Selecting a weapon

You have two choices;

1. Icons	Easy to use for people who are keen to get into the game...
2. Keyboard Shortcuts	Cool for people who want a quick response...

The icons

The icon selection bar is brought up by pressing the right mouse button, with the left being used to select one of the available weapons. A further press of the right mouse button will bring more options to bear.

The icons stay on screen until a weapon has been selected. Time counts down whilst the icon selection bar is on-screen. Even though icons are in use, weapons still have to be triggered through the keyboard - see individual weapons for details.

The keyboard

Brings instant weapon changes, the downside is that it helps to know the shortcuts. Fortunately they are on the Function keys and are doubled up on each. For example, F1 brings up Bazooka, F1 twice brings up the homing missile.

Using a weapon

Weapons fall into several groups and groups share a common control method. For full details on the actual weapons themselves, the damage they can do and strategies for their use, see section 8 for full details.

The keyboard shortcut for the weapon is also indicated.

These are simple moves to employ. Aim your worm in the intended direction and press the space bar.

6 WEAPON DETAILS

Hold space to adjust the power, let go to fire. Adjust aim using cursor keys. Click with left mouse button to confirm position that the missile homes in on, fire as Bazooka.

BAZOOKA

Affected by the wind and gravity. Can cause up to 50pts damage if a direct hit. Causes devastation to the landscape. Large blast wave. Inadvisable to use from close range. Standard weaponry that any self respecting Worms player should be able to use if they wish to be successful. A clever tactic is to use the wind and fire the missile backwards. By default the weapon is unlimited and if you are in clear sight of the enemy then you are in danger of receiving attention from a bazooka missile. Useful for blowing enemy worms clean off the edges of the screen.

HOMING MISSILE

Generally regarded as a precision bazooka missile, the homing missile comes into play usually later in the game or when the chance of a certain kill is highly probable.The missiles tend to arc around when moving and it takes a bit of practice before you can "read" the probable path that the weapon will take. A simple tactic is to blast the missile skywards at high power and hope it reaches the target. Homing missiles are limited to 2 by default and more can be found in weapon crates. Cause a maximum of 50 pts damage if a direct hit.

You can change the fuse time (keys 1-5) and whether or not it is low or high bounce (keys + and -). Aim and fire as you would the bazooka. Note that unlike the bazooka, these weapons remain unaffected by the WIND. When collected, the banana bomb replaces the cluster bomb.

GRENADE

Like the bazooka, this is standard issue. Grenades remain strangely unaffected by wind but are harder to pinpoint the damage due to the nature of them bouncing and rolling around. Tactically, grenades offer a lot - you can adjust the fuse time from 1-5 seconds and throw a high or low bouncing grenade. Effective use of this weapon is extremely important in order for you to succeed. Similar in nature to both Cluster `and the fabled Banana bombs. Can cause a maximum of 50pts damage if the grenade explodes very near to the victim.

CLUSTER BOMB

Essentially this is very similar to a grenade but differs in that it shatters into 5 smaller warheads on explosion, with each smaller bomb being able to render 30pts damage. The default allocation is 5 of these bombs and they are very useful if used strategically. Cluster bombs are available from weapon crates although it has to be said that they are not the most prized of finds in terms of weapon-value. Unaffected by wind.

BANANA BOMB

These lethal, devastating weapons are only found in weapon crates. They are used like a cluster bomb and cause widespread destruction on impact. Each banana that is projected into the air can cause a massive 75pts damage (this is because the bananas are extremely tightly packed into the shell casing) and they can usually be relied upon to wipe out entire teams in one go. Impressive stuff! Unaffected by wind.

F3 SHOTGUN F3 x2 UZI/MINIGUN

These weapons do not use a trajectory but fire in a straight line. The Shotgun is useful because you actually get to use both barrels (ie. 2 shots) and Uzi/Minigun offer automatic rapid fire and spread of bullets. Ideal weapons for "picking off" the enemy. Fired with the space bar - in the case of UZI/MINIGUN, hold the space bar down to fire off all the rounds.

SHOTGUN

The only weapon that allows you to have 2 goes. In fact all that you do is use both barrels! A direct hit from a shotgun can take 25pts damage, but more often than not, it is used to "pick off" lame or precariously placed worms. In Sudden death, this weapon can be the turning point of a whole match. Accuracy with the shotgun is a prerequisite of all good Worm players. The shotgun is also very popular in it`s use to finish off a particular round, the sound being rather satisfying. Unaffected by wind and gravity.

UZI AUTOMATIC MACHINE GUN

This high powered little beast is able to scatter a fine spread of bullets in the direction of your choice. Usually used in "punishment" and revenge attacks, UZI is the ideal way to "pay back" the opposition. Not a widely used weapon, but very effective. Unaffected by wind and gravity.

MINIGUN

This huge, massively powerful machine gun is only to be found in weapon crates. It acts in a very similar way to the UZI but is far more devastating. Unaffected by wind and gravity. Popular with Worms who manage to get their slippery hands on them.

F4 FIRE PUNCH F4 x2 DRAGON BALL

These are 2 close-combat moves. Position your worm and press the space bar to carry out the move.

FIRE PUNCH

This move always knocks 30pts from the victim, but is more commonly used to "kick" (although it is a punch!) worms off screen or into the water. Some cunning uses of the move are seen due to the "cutting power" it has - it will allow the worm to cut through landscape and make contact with worms seemingly out of range. Can also be used to collect weapon crates that the worm could not otherwise get hold of. The punch always knocks the worm up and away from the player so that it is possible to lift another worm up and over an object.

DRAGON BALL

A move very similar to the one above but without the "cutting" action. The worm throws out a small bolt of energy at the victim which causes 30pts damage and sends them reeling horizontally and slightly upwards. A method of knocking worms off edges and either into water or off the screen entirely.

F5 DYNAMITE F5 x1 MINE/SHEEP

Dynamite and Mines are different in that you press space to drop the weapon and then have a short period of time (5 seconds) in which time you bid to make your escape to a safe haven. Sheep, if collected, are released with the space bar and are detonated with a subsequent press of the space bar. If undetonated, they will explode after 30 seconds have elapsed.

DYNAMITE

Dynamite can blow up to 75pts damage from a worms tally and is very effective in throwing worms skyward and all over the level. It blows huge holes in the landscape and causes widespread calamity. On releasing the dynamite, you have 5 seconds to run before it blows... this should be enough time for you to get far enough away to avoid the large blastwave. A wonderful, warm feeling spreads over you when dropping a stick of dynamite over a group of hapless worms. Responsible for some of the very best "shot of the match" awards. Hugely satisfying, problem is that you only get one... but dynamite can be found in the supply crates. Do not forget that Dynamite will fall if dropped from a cliff... this is a very cool weapon with lots of evil uses - watch out for worms digging with the drill, pop by and drop dynamite into their holes!

LANDMINES

Similar to Dynamite in their operation, although they are proximity mines and will only explode if they are near to worms. Their use is two-fold; (a) cheap dynamite (b) to protect an area, usually a tunnel that has been dug. Another tactic is to shoot mines (usually with the shotgun) onto other worms in order to set a chain reaction of events going. Restricted in practical strategical use, mines play second fiddle to the other more powerful options. Mines can remove up to 50pts damage if close enough, but if triggered nearby usually knock 30-35pts off a worm, which can be lethal...

EXPLODING SHEEP

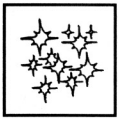
This legendary weapon is a top secret and hence only available in limited quantities via a weapon crate. Your furry friend runs unselfishly toward the stricken enemy worm and will detonate at your command. Despite pleas from the Liberate Sheep committee, the weapon has remained a firm favourite amongst anti-dark-side players who enjoy sending a sheep down someone's neatly blow-torched tunnel. With the effectiveness of dynamite and the dexterity that only a four legged fluffy white mammal can muster - the sheep is a priceless tool. Spend it wisely...

F6 AIRSTRIKE F6 x1 TELEPORT

These weapons are activated by clicking a position with the left mouse button.

AIRSTRIKE

This very useful weapon calls in an 8 bomb airstrike to an area that you request. This can be particularly effective on bridges and flat areas (especially so if mined). You do only get one, but this move can be devastating if a cluster of weak worms are congregated around a common area. Extra airstrikes can be gleaned from weapon crates.



TELEPORT

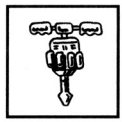
Teleport is a useful move which, if played correctly, can massively effect the course of a match. Teleporting to a weapon crate is a popular strategy and so is getting out of a potentially disastrous start position. Dark-side players favour using their teleports to transfer their favourite worms to a very safe and boring position and you could always limit the number of initial teleports - the default of which is 2, but then again, extra ones do come in the weapon crates. Accepted teleporting strategy is to search for high ground away from cliffs and mines.

F7 **BLOWTORCH** F7 x1 **DRILL**

These utility weapons allow worms to dig and burrow in the landscape. The Blowtorch can be selected at any one of six different angles to dig (using the up/down cursor keys) whereas the Drill can only drill vertically down. Space starts and stops both weapons activity. Both weapons will cease working after a period of time and will not work indefinitely.

BLOWTORCH

This weapon allows your worm to dig up, across or down in either direction. It permits you to get through otherwise impenetrable areas and objects, hide your worm away or do a sneaky hit move. Blowtorching an enemy worm always results in 15pts damage. Being blow-torched for the final match-winning move is the tactic of a twisted mind! Frowned upon in the action fraternity, Blow-torch is an instrument of the dark-side's evil toolbox and one to be watched. See the section on combating dark-side play for further details. Limiting the tools use to a finite range rather than always available is one way of tailoring play to suit. We trust you, we left it always available. Resist the lure and temptation of the dark side!



DRILL

This tool allows you dig vertically down and make your way to safer places. Simply digging out of the way may not be a smart move as some wise character may just nip by and drop a stick of dynamite down your hole... be careful! Hitting anyone with your drill causes 15pts damage and if you can win the game using the drill, you will certainly cause much humiliation.

F8 **NINJA ROPE** F8 x1 **BUNGEE**

These utility weapons allow the worm to move across large expanses of the landscape. Bungee is automatically activated if you walk off a cliff with the weapon selected. Ninja Rope is aimed, then fired with the space bar. Once dangling on a rope, you can speed up the swing with the cursor keys and jump using the space bar. Using rope weapons uses up move time after you have finished with it. This means that you do not have to scramble about when using the ropes.

NINJA ROPE

Armed with the Ninja rope, a worm is able to climb dizzy heights and move over large distances. The basic premise is to swing on the rope and throw yourself to safety. A popular technique is to grab distant weapon crates using the rope. It costs 5 seconds of your move time to use the rope, but time is unlimited once you are on it. Like the Bungee, it is a tricky tool to use and you must be careful with its use.

BUNGEE

Because it is very hard to move around coupled with the fact that if you fall too far your turn ends, the rope weapons offer another escape route. If you fancy dropping from a high cliff onto a safe ledge then equip yourself with the Bungee and simply walk off the cliff. Whilst dangling and bouncing on the Bungee, you can speed your swing up and throw yourself to safety. Lots of fun, but can be dangerous if you are unsure of what you are trying to perform. A favourite with the extreme sports worm brigade.

F9 **GIRDERS** F9 x1 **SKIP GO**

One selected, you can rotate the girder around by using the right mouse button.
Using the left mouse button places the girder. It can only be placed over clear background.

GIRDERS

Girders have many uses... their designed use is to enable Worms to cross bridges, provide a base for the Ninja rope or so that Sheep may cross critical paths.

Some use girders to block progress of the enemy and others to use as a reflector for grenades and cluster bombs. Some people lean towards the dark use of girders and this can be curtailed by restricting the initial allocation, which by default is 3.

SKIP GO

If you are in a tight corner and do not want to actually perform a move, you can skip your turn.

F10 KAMIKAZE

F10 SURRENDER

KAMIKAZE

Some may question the politics and motives of a move that ends in certain death for the worm carrying out the manoeuvre, but Kamikaze comes into it`s own at late stages in the game where all is seemingly lost. Kamikaze sends the worm flying towards the enemy at great speed, he will cut through the landscape for half a second and then explode on the next thing he comes into contact with or will simply fly off the edge of the screen to his doom. All worms encountered receive 30pts damage, but are flung into the air. The possibilities from Kamikaze are numerous but 6 or 7 kill shots have been recorded. Always a popular move with watching crowds. It is the ultimate sacrifice so please ensure that the end justifies the means!

SURRENDER

We are not sure what this one does, I mean, we never use it...

PROD

The legendary prod is a hidden move that must be discovered.
Probably the most understated move, Prod does not actually harm the worms at all. The benefits are that you can just push a Worm off a cliff to its early demise, or, in the case of a slippery landscape, make it slide down a bank and into a mine. The results from Prod can be devastating, its equally effective because it humiliates the other player and is always good for a laugh. To lose the match through a Prod is not even worth thinking about...

ADDITIONAL CONTROLS

Centre
(centre on current Worm).

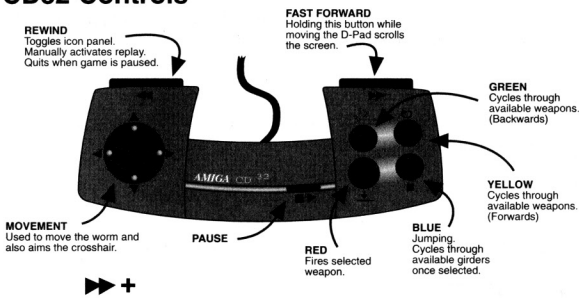
Action Replay
(only available for a short period following the shot).

Pause Game
(indicates current worm and landscape code).

Toggle Worms
(toggles between all worm-names visible, your worm-names visible, no worm-names visible).

Quit Options
(Game must be in Pause mode).

CD32 Controls



▶▶+

RED BUTTON	Toggle names.
BLUE BUTTON	Center on current worm.
GREEN BUTTON	Change grenade fuse length
YELLOW BUTTON	Change grenade bounce.

7 GAMEPLAY DETAILS

Screen display

The screen consists of the landscape, an energy bar which shows the relative strengths of all teams and the number of rounds they have won (medals), a panel at the bottom which shows the wind strength and direction. and a clock showing the time remaining for the current turn.

Energy panel

The energy panel is visible by scrolling the screen to the top. The bar gets depleted as worms take hits. When a team wins a round, a small medal appears next to their name. Overall team totals are shown and not individual worms.

Clock

The clock shows you how many seconds remain in the current turn.

Bottom panel

This displays the wind direction (left or right) and the approximate strength. This should be used when firing weapons that are strongly affected by the wind (Bazooka for example). The wind changes often. The bar below is the power indicator and is used when gauging how much power to put into certain weapons.

Weapon crates

These drop from time to time and contain a variety of goodies. They can only be collected by the current worm and can also be destroyed by blasting them, which is a tactic in itself.

Different landscapes

A number of landscapes feature in the game and there are in excess of 4 billion possibilities, offering an endless and never-ending stream of gameplay opportunities.

You can also type the name of the landscape-type into the landscape generator and only landscapes of that type will be generated, which is useful if you have a particular favourite.

ARCTIC
Slippery, snow bound level with snowmen and all things icy.
HADES
All the bad worms end up here... but that could spell fun!
FOREST
Lots of woodland cover.
MARS
Low gravity affects jumping and weapons in this weird landscape.

- DESERT
  Strange stone pillars and gigantic stagecoaches dominate the barren land.
- ALIEN
  This odd, alien landscape is both slippy and subject to low gravity.. Very strange.
- TROPICS/JUNGLE
  Tropical war-torn landscape is the scene for recreating famous battles from bygone years.

- JUNK/SCRAPYARD
  Mines are very tough to see in this veritable scrapyard.

  - These levels can only be accessed if you have 2Mb of chip RAM on board your Amiga.

Landscape Generator

You will notice that the landscape generator creates an entirely new landscape each time you play. You might also be interested in the fact that you can also type your own name/number for a landscape and one will be created based around that. This may be a name, a birthday - your pet goldfish, anything at all... A list of interesting and popular landscape numbers is bound to spring up and we will be keeping an up to date list of the best lands to play on our "World Wide Worm" site on the Internet. (See later)

Pressing the right mouse button enables you to enter your own level, return will then accept your entry. Pressing the left mouse button will randomly generate another level.

An offshoot from the ability to enter and create your own landscapes is fortune telling using the system. For instance, you might type a date or significant event into the generator and a land and scenery type will be produced. People with Clairvoyant ability can read into the shape of the land and the style and content of the objects upon it! This is another aspect with which we aim to keep abreast of through our website. Feel free to come to your own conclusions...

Customised Landscapes

It is possible to create your own Custom landscapes by producing an 8 colour IFF picture. We have installed a number of pre-created landscapes on disk 1, these are listed in the Custom levels in the options.

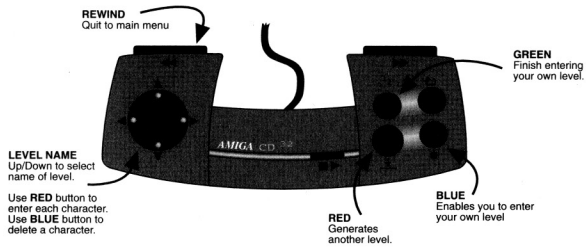
To create your own, you need to draw the following in a paint package such as Electronic Arts excellent Dpaint series;

Lo-Res, 8 colour, Page size of 960x350

Colour 0 - Transparent
Colour 1 - White/Near White for TEXT
Colour 2 - Pink/Near Pink for WORM COLOUR 1
Colour 3 - Can be anything
Colour 4 - Lighter shade of Colour 3
Colour 5 - Can be anything
Colour 6 - Can be anything
Colour 7 - Can be anything

Once complete, save your file as "FILENAME.WRM".

To access custom levels, go to RECORDS and choose LEVEL DISK, insert the disk with your custom level on. During game landscape generation, press the right mouse button and enter the name of the level (FILENAME as saved).



8 ABOUT THE AUTHOR

Andy Davidson is a very mad young man. Worms represents more or less a culmination of four years design - his brief was to create a game that urged you to play it - one that you could keep playing and never tire of. Stories of his concrete donkey and the sacrificial gifts laid upon it are almost legendary and his infectious enthusiasm comes across very strongly in the game. Games should be fun and be very playable, not to mention social - Worms achieves all this and much more.

All he wanted was to have a game published, he has achieved this - and how!

9 ABOUT TEAM17

Team17 is a software development company that believes in gameplay. Great visuals are one thing, but the thing has to play well, feel right... you, as a player know this. Worms is not our first game and certainly will not be our last - look out for more exciting, playable Team17 games in the near future.

10 THE WORLD WIDE WORM

People who have Internet access may be interested to learn that dedicated areas have already been set up for WORMS and you can access this area by using the address as follows...

http://www.team17.com/T17/worms/index.html

The general TEAM17 website (gateway to the World Wide Worm) can be accessed at the following address;

http://www.team17.com/

It is our intention to keep Worms players up to date with stories, news, hints, tips, favourite landscapes and much more. Also, any patches and upgrades will be posted to these sites first. Team17 are also considering a play by Internet edition of Worms - more news on this as it happens! You can email Team17 directly at support@team17.com

11 UPGRADES & PATCHES

As per usual, development time runs out and we have to make a decision to bring you the game or make you wait another few months... We will issue patches and upgrades to the game, including modem/network support, in the near future. These patches will be placed in the public domain and be available to download from all quality FTP sites and bulletin boards. We will also work with major magazine publishers to endeavour to include them in their cover-mount disks.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. All rights reserved.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited. Marketed and distributed by Ocean Software Limited.

CREDITS

ANDY DAVIDSON
DESIGN, ORIGINAL CONCEPT AND WORM GRAPHICS, AMIGA PROGRAMMING

CHARLIE WALLACE
ADDITIONAL AMIGA PROGRAMMING & ASSISTANCE

MARTYN BROWN
PRODUCER, DOCUMENTATION

RICO HOLMES
BACKGROUND GRAPHICS

CRIS BLYTH
CARTOON ANIMATION AND MODELLING

JOHN ALLARDICE; CRAIG STEVENSON
ADDITIONAL MODELLING

SIMON BUTLER
ADDITIONAL GRAPHICS

KEVIN JENKINS
WORMS ILLUSTRATION

MARCUS DYSON
LOGO & STORYBOARDS

PAUL SHARP
BOX PACKAGING & MANUAL DESIGN

BJORN LYNNE
ALL MUSIC AND SOUND EFFECTS

PHIL CRAIG PAUL F SARA PAUL K AND JOHN
TEAM17 QUALITY ASSURANCE

LEE EDMONDSON
PRODUCTION ASSISTANCE, OCEAN SOFTWARE

HUGE THANKS TO EVERYONE WHO PLAYED THE PRE-PRODUCTION VERSIONS OF WORMS AND GAVE US THEIR VERY VALUABLE FEEDBACK, ESPECIALLY ON OUR WEBSITE AND THROUGH EMAIL.

1 EINFÜHRUNG

WORMS vereint in sich nichts weniger als die besten Elemente aller jemals geschaffenen besten Spiele. Es verlangt Nachdenklichkeit, Strategie und pures Riesenglück. Es beschert Spielern eine nahezu unerschöpfliche Menge an Spielvariationen, wobei wir garantieren, daß niemals auch nur zwei identische Spiele vorkommen.

Um in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, ist allerdings etwas Zeit erforderlich und entgegen der weitverbreiteten Meinung, daß ein Spiel auch ohne Lektüre eines Handbuchs zu spielen sein sollte, empfehlen wir doch, zumindest kurz die Abschnitte über Wurmsteuerung und Waffen zu überfliegen (und von ihnen zu profitieren).

WORMS kann von 1 - 16 Personen gleichzeitig gespielt werden, und zwar abwechselnd, so daß Sie nur einen Rechner benötigen - aber machen Sie sich schon mal darauf gefaßt, mit Ihren Liebsten über Kreuz zu geraten und Ihre besten Freunde mit Schimpfkanonaden zu belegen, scheuen Sie auch nicht davor zurück, rabiatesten Terror jenen angedeihen zu lassen, die sich gegen Ihre Würmer verschwören...

Mit WORMS können sich Freunde gemeinsam ein paar schöne Stunden machen. Das Spiel ist anhand unzähliger Optionen konfigurierbar, sozusagen maßgeschneidert. Das Spiel lockt für ein paar Minuten oder für ein ganzes Wochenende! Es ist WORMS - Sie werden verrückt sein danach.

2 SPIELKONZEPT

Denken Sie sich eine Landschaft - irgendeine Landschaft. Nehmen Sie einen Haufen kleiner rosa Würmer und verteilen Sie diese darin. Geben Sie ihnen Waffen, Werkzeuge und ein wachsames Auge für ihre Gegner. Ziel des Spieles ist es, als letztes Team übrig zu bleiben. Machen Sie keine Gefangenen!

Die Teams wechseln sich beim Spielen ab und bombardieren ihre Gegner mit jenen Waffen, von denen sie sich größtmöglichen Erfolg versprechen. Für manche Waffen ist der Nachschub beschränkt, daher müssen diese strategisch geschickt eingesetzt werden.

Mit Werkzeugen läßt sich das Spielgelände verändern, es können damit auch Verstecke geschaffen werden, allerdings wird diese Strategie in Action-Kreisen geächtet und als zutiefst beleidigend eingestuft!

Jeder Wurm hat zu Beginn einen Energievorrat, der im Lauf des Spieles entladen wird. Ist er aufgebraucht, scheidet der Wurm aus dem Spiel aus. Zum Ausscheiden führt beispielsweise, wenn Würmer im Wasser ertrinken, in Lavalöchern des Hades verdampfen, in den düsteren Tiefen einer Marslandschaft versinken oder wenn sie rechts und links über den Rand der Spielzone geworfen werden. Das am Ende übriggebliebene Team gewinnt.

Die Spielrunden sind zeitlich begrenzt, am Ende kann eine Nachspielzeit mit Sudden Death gespielt werden, in der alle verbliebenen Würmer auf Energiestufe 1 reduziert und durch eine einzige Berührung aus dem Spiel eliminiert werden - jetzt schlägt die Stunde geschickter Strategen!

Gelegentlich werden Waffen in Waffenkisten abgeworfen. Diese können aufgelesen und verwendet werden. Wenn Sie großes Glück haben, finden Sie dabei die ultimative Waffe - ein explodierendes Killerschaf!

Jeder Wurm hat für seine Spielzüge nur begrenzt Zeit zur Verfügung (die natürlich einstellbar ist) und kann gehen, springen und sich sogar in neues Gelände beamen. Es stehen rund 20 Waffen und Werkzeuge zur Verfügung, deren Verfügbarkeit und Anzahl für die Dauer eines Spieles im Waffen-Optionen-Feld festgelegt werden.

3 INSTALLIEREN

Starten Sie neu und legen Sie Diskette 1 ein. Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm und wechseln Sie die Diskette nur nach Aufforderung. Sie können von den Disketten Sicherungskopien anfertigen, da sie ohne Kopierschutz geliefert werden. Lassen Sie zum Schutz Ihrer Daten den rechten Schreibschutzschieber von Diskette 1 auf OFF.

Installation auf der Festplatte

Legen Sie Diskette 1 ein und wählen Sie das Festplatten-Installations-Icon. Die Dateien werden auf Ihre Festplatte kopiert. Mit einem Icon können Sie das Spiel aufrufen. Bewahren Sie nach der Installation Ihre Disketten als Sicherungskopien auf. Aktuelle Hinweise zur Amiga-Version sind in einem READ.ME-Dokument enthalten.

Das Spiel benutzt das AGA Chipset, um besondere Merkmale hinzuzufügen und die Darstellung zu verbessern. Wenn Sie mehr als 1MB Chip-RAM haben, lädt das Spiel eine zusätzliche Reihe von Spiellandschaften. Das Programm konfiguriert sich selbst entsprechend der vorhandenen Hardware.

Sprache

Während des Ladens können Sie FRANZÖSISCH, DEUTSCH oder ENGLISCH als Spielsprache wählen.

4 MENÜ-OPTIONEN

Nach dem Laden des Spieles erscheint das Hauptmenü.

Hauptmenü

A Spielen
B Teamaufstellung
C Optionen
D Ergebnisse
E Credits
F Pause (Schlafmodus)
G Ausgang / Beenden

A SPIELEN

Beginnen Sie mit den vorhandenen Einstellungen. Gehen Sie von diesem Menü zu den Optionen der Teamauswahl und dann zum Spiel selbst. Sie müssen mindestens zwei Teams auswählen, mit denen Sie spielen wollen (bis zu maximal vier Teams zu je vier Würmern). Erst wenn die erforderlichen Teams aktiviert sind, stehen die folgenden Optionen zur Verfügung.

Sind die Teams aufgestellt, klicken Sie auf einen der folgenden Befehle, um das Spiel zu beginnen...

LIGA	(Ergänzt WORMS-Statistik nach dem Spiel)
FREUNDSCHAFTSSPIEL	(Ergänzt WORMS-Statistik nicht)
TRAINING	
TURNIER	(4/8 spieler)

Das Spiel geht danach zum Spielgelände-Bildschirm, auf dem eine Zufallslandschaft für das Spiel erzeugt wird. Sie können diese Spielgelände akzeptieren oder ablehnen, lehnen Sie ab, wird ein neues Spielgelände erzeugt. Alternativ dazu können Sie zur Erzeugung eines Spielgeländes einen Begriff eingeben, beispielsweise Ihren Geburtstag, den Namen ihres Papageis oder sonstiges - auf der Basis Ihrer Eingabe wird ein Spielgelände erzeugt. Lassen Sie Ihr persönliches Spielgelände erzeugen!

Nach diesem Schritt wird die Reihenfolge des Spielens bestimmt - und die Schlacht beginnt!

Weitere Details zu bestimmten Spielsituationen entnehmen Sie bitte Abschnitt 9.

B TEAMAUFSTELLUNG

Beim ersten Starten von WORMS stehen Standardteams zur Verfügung, aus denen Sie auswählen können. Mit dem Teamaufstellungs-Menü können Sie Team- und Wurmnamen nach Ihren Wünschen festlegen.

Wenn Sie ein Team neu definieren, werden die alten Daten gelöscht.

Merkmale und Ergebnisse Ihres Teams werden in der WURMLISTE gespeichert.

Sie können ihre Teams von Menschen (HUMAN) steuern lassen oder aus zehn verschiedenen Computergegnern (CPU) unterschiedlicher Geschicklichkeit auswählen.

Sie können auch festlegen, mit wieviel Energieeinheiten die Würmer versorgt werden (75-150). Mit mehr Energie überstehen die Würmer mehr Schäden, entsprechend länger dauert das Spiel.

Wenn Sie den Teamnamen anklicken, können sie die acht Buchstaben/Zeichen ihrer Teambezeichnung sowie der vier Würmer darunter ändern (der erste Wurm wird automatisch Spielführer).

Sie haben die Möglichkeit, ein Team zu löschen und sich so zwischen dem folgenden und vorhergehenden Team zu bewegen. Wenn Sie Ihre Einstellungen beendet haben, verlassen Sie das Menü. Änderungen von Namen werden in der Wurmliste automatisch gesichert und auf den neuesten Stand gebracht. Auf der Liste enthaltene Würmer sind damit verfügbar.

C OPTIONEN

Mit diesem Menübefehl können Sie verschiedene Merkmale des Spieles Ihren Wünschen anpassen. Jede Veränderung dieser Einstellungen wird gesichert und gilt auch bei der nächsten Spielrunde.

1 SPIELOPTIONEN
2 WAFFENOPTIONEN

1 SPIELOPTIONEN

Wurmplazierung
(Purer Zufall oder in Gruppen pro Team, Standardeinstellung = Zufall)
Hier bestimmen Sie, ob Ihre Würmer nach dem Zufallsprinzip über das Spielgelände verteilt werden oder in Gruppen pro Team. Die Standardeinstellung sieht den Zufall vor.

Steuerung
Maus oder CD32 Pad.

Steuerelemente
1 oder 2.

Spielzugdauer
(10 Sekunden - Unbeschränkt, Standardeinstellung = 60 Sekunden, 30 Sekunden ist die Normaleinstellung)
Je kürzer die Dauer eines Spielzuges, desto höher die Anforderung, desto schneller müssen Sie also denken!

Zum ersten Spielversuch und zur Erkundung der Waffen empfiehlt es sich, die Dauer der Spielzüge nicht zu beschränken. Mit etwas mehr Erfahrung sollten Sie eine zeitliche Einschränkung wählen, weil das Spiel damit mehr Spaß macht und der Druck verstärkt wird. Die Standardeinstellung von 60 Sekunden erlaubt es Spielern, sich mit Spielzügen und der Waffenwahl bequem vertraut zu machen. Meist wird mit der 30 Sekunden-Einstellung gespielt, da dies Wartezeiten beim Abwechseln verkürzt und als erprobte Spielzugdauer gilt.

Rundenzeit
(5 Minuten - unbeschränkt, Standardeinstellung = 15 Minuten)
Unbeschränkte Rundenzeit bedeutet Kampf bis zum letzten Wurm! Wird eine Rundenzeit festgelegt (Standardeinstellung 15 Minuten), endet das Spiel unentschieden, es sei denn, Sie entscheiden sich für eine Nachspielzeit mit Sudden Death. (Dazu später mehr)

Zum gewinn erforderliche runden
(1 oder 2, Standardeinstellung 2)
Hier legen Sie fest, wieviele Gewinnrunden erforderlich sind, um das Spiel zu gewinnen. Bei wenigen Mitspielern oder wenig verfügbarer Zeit liegt es nahe, eine Runde genügen zu lassen. Dies bedeutet andererseits, daß es sofort Ernst wird und ein Fehler dazu führen kann, daß Sie die Schießerei verlieren.

Ein Spiel mit vier Mitspielern und zwei Runden dagegen kann leicht über eine Stunde dauern - abhängig von der Strategie der einzelnen Mitspieler. Beachten Sie dies, wenn Sie nur 20 Minuten Zeit haben! Kalkulieren Sie auch ein, daß das Spiel hochgradig süchtig macht und es sehr wahrscheinlich ist, daß Sie sich nach drei oder vier Stunden bezeichnenderweise „nur ein Spielchen, hä?" murmeln hören. Nehmen Sie diese Warnung ernst!

Sprache
(AN/AUS. Standardeinstellung AN)
Schaltet die Sprache der Würmer an und aus.

Vorratshaltung
(AN/AUS. Standardeinstellung AUS)
Ermöglicht es Teams, unverbrauchte Waffenvorräte in die nächste Runde mitzunehmen.

Verzögerter luftangriff
(AN/AUS. Standardeinstellung AN)
Falls eingeschaltet, verhindert dies solange die Anwendung der Luftangriffswaffe durch ein Team, bis alle seine Würmer einen Schuß abgegeben haben.

Automatische action-wiederholung
(AN/AUS. Standardeinstellung AN)
Schaltet automatische Action-Wiederholung von interessanten (etwa bei zwei und mehr Volltreffern) und siegentscheidenden Schüssen ein und aus. Action-Wiederholungen können auch durch Drücken der Taste R auf der Tastatur unmittelbar nach dem Schuß bewirkt werden.

2 WAFFENOPTIONEN

Sie haben die Möglichkeit, Verfügbarkeit und Anzahl der Waffen entsprechend der von Ihnen gewünschten Art und Weise des Spieles zu bestimmen.
Eine Einschränkung der Verfügbarkeit von Waffen und des Gebrauchs bestimmter Werkzeuge beeinflußt erheblich Spielstrategien.

Ist eine Waffe AUS/—, steht sie nicht zur Verfügung.
Ist eine Waffe AN/∞, ist sie unbegrenzt verfügbar.
Alternativ kann eine Waffe 1 - 9-mal pro Runde eingesetzt werden.

Zusätzlich werden folgende Waffen in Waffenkisten abgeworfen (bitte beachten Sie dies beim Ein/Aus-Schalten von Waffen):

Luftangriff, Beamer, Splitterbomben, Dynamit, Maschinengewehr, Bananenbomben, Torpedos und Killerschafe.

Negatives und „finsteres" Spiel verhindern
Manche Leute, sogar bei uns hier, haben eine Spielweise am Leib, die „finstere" Methode genannt wird. Dazu gehört heftiges Eingraben und Verstecken, Beamen in abseitiges Gelände und der destruktive Gebrauch von Stahltägern. Sollten Ihnen dies mißfallen, können Sie solche Taktiken durch entsprechende Einstellungen verhindern. Gegen solche (nur von sehr dumpfen Hirnen angewandte) unangenehmen Taktierereien empfiehlt sich beispielsweise folgende Einstellung der Waffen:

Bazooka	AN	Torpedo	2
Granate	AN	Splitterbomben	7
Flinte	AN	Uzi	AN
Dynamit	1	Minen	2
Flammenstoß	AN	Drachenball	AN
Luftangriff	1	Beamer	AUS
Pneumatischer Bohrer	3	Lötlampe	3
Bungee-Seil	AN	Ninja-Seil	AN
Stahlträger	2	Kamikaze	AN
Stups	AN		

Sie werden sicher im Lauf der Zeit herausfinden, welches Waffenarsenal Ihnen und Ihren Mitspielern am besten entspricht. Experimentieren Sie ruhig mit den Möglichkeiten des Spieles. Die von uns gewählten Standardeinstellungen halten wir für eine höchst vernünftige Möglichkeit, die Reize des Spieles auszuschöpfen - zumindest solange der Geist des Handelns und Wagemutes erhalten bleibt.

D ERGEBNISSE

Seite 1 - *Teamstatistik*

Statistik zeigen	Zeigt den aktuelle Gewinn/Verlust von Wurmteams seit Laden des Spieles an
Team laden	Lädt früher gespeicherte Teameinstellungen
Team speichern	Speichert die gegenwärtigen Teameinstellungen
Statistik löschen	Löscht aktuelle Gewinn/Verluststände der Teams
Team löschen	Löscht aktuelle Teameinstellungen

Seite 2 - *Wurmstatistik*

Wurmliste zeigen	Zeigt die aktuell geladene Wurmliste an
Wurmliste laden	Lädt früher gespeicherte Wurmliste
Wurmliste sichern	Speichert aktuelle Würmer
Statistik löschen	Löscht aktuelle Gewinn/Verluststände der Würmer
Würmer löschen	Löscht aktuelle Wurmeinstellungen

Seite 3 - *Verschiedenes*

Benutzereigene Spielgelände auflisten	Listet aktuell verfügbare benutzereigene Spielgelände auf
Neue Geländediskette	Ermöglicht den Zugang zu benutzereigenen Spielgeländen, die auf einer separaten Diskette enthalten sind

E CREDITS

Hier sind alle Personen aufgeführt, die mit jeder Menge „Spaß" WORMS für Sie gemacht haben. Ohne diese Personen sowie literweise Kaffee, weltbekannte Limonadengetränke und Pizza gäbe es WORMS heute nicht. Dank gebührt auch ihren jeweiligen Familien, die einige Monate lang nicht viel von ihnen zu sehen bekamen.

F SCHLAFMODUS

Minimiert das Programm auf der Workbench, mit einem Klick in die Leiste wecken Sie das Spiel wieder auf. Bitte beachten Sie, daß Sie für diese Funktion mehr als 2MB benötigen!

G BEENDEN

Diese seltsame und selten verwendete Option bringt Sie zurück zu den Unbilden von Workbench/CIL und Alltag. Was aber soll's? Spielen Sie doch einfach weiter WORMS!

5 WURMSTEUERUNG

Grundlagen

Sie bewegen ihre Würmer mit den Pfeiltasten. Links bewegt Ihren Wurms nach links, rechts bewegt ihn nach rechts. Wird er blockiert, bleibt er stehen. Fällt er von einer Klippe, wird er sich höchstwahrscheinlich verletzen, damit sind Sie nicht mehr am Zug.

Sie können Ihren Wurm springen lassen, in dem Sie die Return/Enter-Taste drücken. Lassen Sie Vorsicht walten: möglicherweise springen Sie zu weit und verletzen sich - und schon sind Sie nicht mehr am Zug.

Zielen mit waffen

Standardmäßig ist Ihr Wurm mit einer Bazooka ausgerüstet. Steht ein Wurm, sehen Sie ein Fadenkreuz - damit zielen Sie, indem Sie mit den Pfeiltasten das Fadenkreuz auf und ab bewegen. Zur Beurteilung der Flugbahn und des Einschlags der von ihnen verwendeten Waffen benötigen Sie Geschick und ein gutes Urteilsvermögen.
Einzelheiten über alle Waffen und deren jeweilige Besonderheiten finden Sie in Abschnitt 8.

Wahl einer waffe

Sie haben zwei Möglichkeiten:

1. Icons	Einfache Handhabung für Leute, die eifrig in's Spiel kommen wollen
2. Tastenkombinationen	Cool für Leute, die schnelle Reaktionen wollen...

Icons

Die Icon-Auswahlleiste erscheint nach Drücken der rechten Maustaste, mit der linken Taste wählen Sie eine der verfügbaren Waffen aus. Ein weiterer Klick mit der rechten Taste eröffnet weitere Optionen.

Die Icons bleiben sichtbar, bis eine Waffe ausgewählt wurde. Die Zeit läuft, solange die Icon-Auswahlleiste sichtbar ist. Auch bei Gebrauch der Icons werden die Waffen über die Tastatur ausgelöst - Einzelheiten finden Sie bei der jeweiligen Beschreibung.

Tastatur

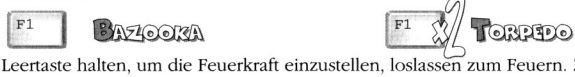
Die Tastatur ermöglicht sofortigen Waffenwechsel, vorausgesetzt man kennt die Tastenbefehle. Günstigerweise liegen die Befehle auf den Funktionstasten, die doppelt belegt sind. F1 beispielsweise aktiviert die Bazooka, F1 zweimal gedrückt dagegen einen Torpedo.

Waffengebrauch

Die Waffen sind in verschiedene Gruppen mit jeweils einer gemeinsamen Steuerungsmethode aufgeteilt. Alle näheren Einzelheiten über die Waffen, ihre Wirkung und strategischen Merkmale finden Sie in Abschnitt 8.

Der jeweilige Tastaturbefehl für die Waffen wird ebenfalls aufgeführt.

6 WAFFEN



Leertaste halten, um die Feuerkraft einzustellen, loslassen zum Feuern. Zielen mit den Pfeiltasten. Ein Klick mit der linken Maustaste bestätigt die Position, von der aus die Waffe feuert, feuern als Bazooka.

BAZOOKA

Wird von Wind und Schwerkraft beeinflußt. Verursacht bei einem Volltreffer einen Schaden von 50 Energieeinheiten (Punkten). Verwüstet das Gelände, große Druckwelle. Einsatz in nächster Nähe nicht empfehlenswert.
Standardwaffe, die aufrechte WORMS-Spieler handzuhaben wissen sollten, wenn sie ein Spiel gewinnen wollen. Clevere Taktiker nutzen den Wind und feuern das Geschoß rückwärts. Die Standardeinstellung erlaubt unbeschränkten Gebrauch der Waffe, wenn Sie also dem Gegner Auge in Auge gegenüberstehen, stellen Sie dabei selbst ein mögliches Ziel dar. Man kann gegnerische Würmer damit wunderbar von der Bildschirmkante fegen.

TORPEDO

Gilt allgemein als Präzisionswaffe. Torpedos werden normalerweise erst später im Spiel oder bei einer sicheren Trefferchance eingesetzt. Die Geschosse „winden" sich etwas im Flug und man braucht etwas Erfahrung, um die mögliche Flugbahn kalkulieren zu können. Sehr simpel ist ein Abschuß des Torpedos himmelwärts, mit viel Power und der Hoffnung auf einen Treffer. In der Standardeinstellung sind zwei Torpedos verfügbar, mehr sind in den Waffenkisten enthalten. Sie verursachen bei einem Treffer einen Schaden von maximal 50 Punkten.

GRANATE

SPLITTERBOMBE/BANANENBOMBE

Sie können die Zündungszeit (Taste 1 - 5) und die Aufprallhöhe (hoch/niedrig mit +/-) variieren. Zielen und feuern erfolgt wie bei der Bazooka. Beachten Sie, daß - anders als die Bazooka - diese Waffen vom Wind nicht beeinflußt werden. Falls die Bananenbombe aus den Waffenkisten ergattert wurde, ersetzt sie die Splitterbombe.

GRANATE

Eine Standardwaffe wie die Bazooka. Granaten bleiben vom Wind merkwürdig unbeeinflußt, sind aber weniger gezielt einsetzbar, weil sie zum Herumhüpfen neigen. Taktisch bieten sie eine Menge - sie haben eine variable Zündungszeit von 1 - 5 Sekunden und man kann eine hoch oder flach abprallende Granate werfen. Nur eine effektive Handhabung dieser Waffe ist auch erfolgversprechend. Sie ähnelt in ihrer Art sowohl der Splitterbombe wie auch der berüchtigten Bananenbombe. Explodiert sie nahe an einem Opfer, so verursacht sie einen Schaden von 50 Punkten.

SPLITTERBOMBE

Grundsätzlich der Granate sehr ähnlich, zerlegt sich aber in fünf kleinere Sprengköpfe beim Aufprall, jeder der Sprengköpfe kann einen Schaden von 30 Punkten bewirken. Die Standardeinstellung stellt fünf dieser Bomben zur Verfügung, die sehr wirkungsvoll sind, wenn sie strategisch richtig eingesetzt werden. Splitterbomben sind auch in den Waffenkisten enthalten, es soll aber nicht verschwiegen werden, daß sie nicht zu den begehrtesten Funden gehören, was den Waffenwert angeht. Sie werden von Wind nicht beeinflußt.

BANANENBOMBE

Diese tödlichen, vernichtenden Waffen sind nur in den Waffenkisten enthalten. Sie werden wie Splitterbomben verwendet und verursachen beträchtliche Zerstörungen. Eine in die Luft geschossene Banane kann 75 Punkte Schaden verursachen (weil sie extrem kompakt in ihr Gehäuse verpackt wurde) und normalerweise kann sie ganze Teams mit einem Schlag vernichten. Beeindruckend! Keine Beeinträchtigung durch Wind.

FLINTE

UZI/MASCHINENGEWEHR

Diese Waffen haben keine Flugbahn, sondern schießen in gerader Linie. Die Flinte ist sehr hilfreich, weil Sie beide Läufe nutzen können, also zwei Schuß haben, Uzi und Maschinengewehr bieten automatisches Schnellfeuer und breite Streuung. Ideale Waffen, um den Gegner „wegzuballern". Feuern mit der Leertaste - bei Uzi und Maschinengewehr feuert die dauernd gedrückte Leertaste das Magazin leer.

FLINTE

Die einzige Waffe mit zwei Schuß. Dazu müssen Sie lediglich beide Läufe benutzen! Ein Treffer mit der Flinte kann 25 Punkte Schaden verursachen, meist wird sie allerdings verwendet, um angeschlagene oder riskant plazierte Würmer wegzuputzen. In der Nachspielzeit kann diese Waffe ein Spiel entscheiden. Den guten WORMS-Spieler zeichnet Präzision mit der Flinte aus. Manche Spielrunden lassen sich hervorragend mit der Flinte beenden, ist doch auch ihr Sound sehr zufriedenstellend. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflußt.

UZI MASCHINENPISTOLE

Dieses kräftige kleine Ding weist eine beachtliche Streuung auf, die Sie nach Belieben dirigieren können. Wird üblicherweise bei Bestrafungs- und Racheaktionen eingesetzt, denn die Uzi eignet sich ideal dafür, es den Gegner „heimzuzahlen". Nicht oft gebraucht, aber sehr effektiv. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflußt.

MASCHINENGEWEHR

Diese große, sehr durchschlagkräftige Waffe ist nur in den Wafffenkisten enthalten. Sie wirkt ähnlich wie eine Uzi, nur noch vernichtender. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflußt. Ist bei Würmern sehr beliebt, wenn sie sie einmal in ihre schmierigen Finger gebracht haben.

Zwei Nahkampfwaffen. Bringen Sie ihren Wurm in Position und drücken Sie die Leertaste, um den Zug auszuführen.

FLAMMENSTOß

Dieser Zug nimmt dem Opfer immer 30 Punkte ab, wird aber üblicherweise eingesetzt, um Würmer aus dem Bild zu „kicken", obwohl es sich um einen Stoß handelt. Raffinierte Spielzüge ergeben sich aufgrund der „Schnittigkeit" der Waffe - ein Wurm kann damit das Gelände durchschneiden und Würmer aufspüren, die außer Reichweite zu sein schienen. Es können auch Waffenkisten damit aufgelesen werden, die ein Wurm anders nicht erreichen könnte. Der Stoß knallt den Wurm immer in die Höhe und vom Spieler weg, man kann damit also auch Würmer über ein Objekt hinweg bugsieren.

DRACHENBALL

Dieser Zug ähnelt dem vorhergehenden, hat allerdings keine Schneidefunktion. Der Wurm schießt einen kleinen Energiebolzen ab, schädigt sein Opfer damit um 30 Punkte und kugelt es horizontal sowie leicht aufwärts durch die Gegend. Man ballert damit Würmer über Klippen ins Wasser oder völlig aus dem Bild.

Dynamit und Minen unterscheiden sich von den anderen Waffen insofern, als Sie nach ihrem Einsatz genau fünf Sekunden Zeit haben, um sich aus der Gefahrenzone zu bringen. Sollten Sie ein Schaf aufgelesen haben, kann es mit der Leertaste abgesetzt und durch erneutes Betätigen der Leertaste gesprengt werden. Wird es nicht gesprengt, explodiert es nach 30 Sekunden.

DYNAMIT

Dynamit kann bis zu 75 Punkten vom Energiekonto eines Wurms abbuchen und eignet sich vorzüglich dafür, Würmer in die Luft oder weiter weg zu sprengen. Dynamit reißt große Löcher in das Gelände und verursacht großes Elend. Nach dem Plazieren des Dynamits haben Sie fünf Sekunden Zeit, um in Deckung zu gehen... was ausreichen sollte, um sich vor der großen Druckwelle in Sicherheit zu bringen. Wundervolle warme Gefühle werden Sie verspüren, wenn Sie eine Stange Dynamit auf ein paar Unglückswürmer fallen lassen. Die Waffe ist in jedem Spiel gut für ein paar Auszeichnungen als „Goldener Schuß". Sehr befriedigend, aber leider nur einmal vorhanden... Allerdings ist Dynamit auch in den Waffenkisten enthalten. Vergessen Sie nicht, daß Dynamit von einer Klippe herunterfallen kann... Dies ist eine höchst coole Waffe mit jeder Menge üblem Potential - haben Sie ein Auge auf Würmer, die Löcher bohren und daran vorbeischleichen und Dynamit hineinfallen lassen!

LANDMINEN

Ähneln in der Anwendungsweise dem Dynamit, allerdings handelt es sich um Berührungsminen, die nur in der Nähe eines Wurmes explodieren. Sie werden auf zwei Arten eingesetzt: a) als billiges Dynamit und b) zum Schutz eines Gebietes, üblicherweise ein ausgehobener Tunnel. Man kann aber auch Minen mit Hilfe gezielter Flintenschüsse gegen Würmer einsetzen und damit eine Kettenreaktion hervorrufen. Ihr strategischer Einsatz bleibt beschränkt, sie spielen gegenüber den durchschlagenderen Mitteln die zweite Geige. Minen können bei großer Nähe um 50 Punkte schädigen, in der Nähe blasen sie einem Wurm normalerweise 30-35 Punkte weg, was ja auch schon tödlich sein kann…

EXPLODIERENDES SCHAF

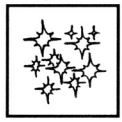
Diese legendäre Waffe ist streng geheim und daher nur in geringen Mengen über die Waffenkisten verfügbar. Ihr Freund im Schafspelz läuft selbstlos auf den armen gegnerischen Wurm zu und explodiert auf Ihren Befehl hin. Ungeachtet eindringlicher Bitten des Schafbefreiungskommittees hält sich die Waffe hartnäckig als absoluter Favorit bei den Anti-Finster-Spielern, die ein Schaf gerne in einen säuberlich mit der Lötlampe gegrabenen Tunnel marschieren lassen. Mit der Effektivität des Dynamits und der Geschicklichkeit, die nur einem vierbeinigen, flauschigen und weißen Säugetier eigen ist, wird das Schaf zu einem unbezahlbaren Werkzeug. Gehen Sie weise damit um…

LUFTANGRIFF

Diese Waffen werden durch das Anklicken einer Position mit der linken Maustaste eingesetzt.

LUFTANGRIFF

Diese äußerst nützliche Waffe führt einen Angriff von acht Bombern auf eine Gegend Ihrer Wahl aus und empfiehlt sich besonders bei Brücken oder flachem (insbesondere vermintem) Gelände. Sie steht Ihnen nur einmal zur Verfügung, kann aber verheerende Wirkung haben, wenn sich ein Häuflein schwacher Würmer in offenem Gelände aufhält. Zusätzliche Luftangriffe können aus Waffenkisten entnommen werden.



BEAMER

Dies ist ein sinnvoller Spielzug, der - korrekt ausgeführt - den Verlauf eines Spieles massiv beeinflussen kann. Beliebt ist die Strategie, sich zu einer Waffenkiste beamen zu lassen oder sich aus einer womöglich katastrophalen Startposition zu retten. Finstere Spieler lassen ihre Würmer gerne in sehr sichere und langweilige Positionen beamen - da hilft nur, die Zahl der anfänglich vorhandenen Beamer begrenzen. Standard sind zwei, allerdings kommen zusätzliche Exemplare in den Waffenkisten vor. Akzeptabel ist dagegen die Suche nach sicherem Boden, um Minen und Klippen zu vermeiden.

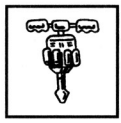
LÖTLAMPE

Diese Nutzwaffen versetzen Würmer in die Lage, sich im Gelände einzugraben und zu verstecken. Die Lötlampe kann (mit den AUF/AB-Pfeiltasten) in sechs verschiedenen Winkeln arbeiten, während der Bohrer nur senkrecht nach unten bohrt. Die Leertaste setzt beide Werkzeuge in Gang und stoppt sie auch, beide Werkzeuge funktionieren nur begrenze Zeit.

LÖTLAMPE

Damit kann ein Wurm in alle Richtungen graben, durch ansonsten undurchdringliche Gebiete und Objekte gelangen, sich verstecken oder versteckte Attacken führen. Einen gegnerischen Wurm mit der Lötlampe zu erwischen kostet diesen immer 15 Punkte. Beim spielentscheidenden letzten Zug von der Lötlampe erwischt zu werden kennzeichnet die Taktik eines verqueren Hirnes! Von der Action-Gemeinde verschmäht, ist die Lötlampe ein Werkzeug gewisser Kräfte der Finsternis und muß im Auge behalten werden. (Näheres im Abschnitt über Maßnahmen gegen finsteres Spiel.) Eine zahlenmäßige Beschränkung des Werkzeuges reicht zur notwendigen Anpassung des Spiels aus, wohlgemerkt - auch wir haben es immer verfügbar gehalten.

Widerstehen Sie Verlockungen und Verführungen durch die Finsternis!



BOHRER

Er ermöglicht senkrechtes Bohren und öffnet damit Wege zu sicheren Orten. Sich einfach grabend davonzustehlen hat allerdings seine Tücken, wenn etwa ein schlauer Gegner heranhuscht und eine Stange Dynamit in Ihr Loch fallen läßt... also Obacht! Ein Treffer mit dem Bohrer verursacht einen Schaden von 15 Punkten, ein Spiel mit dem Bohrer sogar zu gewinnen dürfte zur allergrößten Erniedrigung des Gegners führen.

NINJA-SEIL

Mit diesen beiden Nutzwaffen können Würmer große Strecken im Gelände zurücklegen. Das Bungee-Seil wird automatisch aktiviert, wenn Sie über eine Klippe gehen und die Waffe ausgewählt haben. Nach dem Zielen können Sie das Ninja-Seil mit der Leertaste abfeuern. Hängen Sie an einem Seil, können Sie die Schwingungen mit den Pfeiltasten beschleunigen und mit der Leertaste springen. Wenn Sie in den Seilen hängen, wird Ihre Spielzugzeit erst nach der Benutzung des Werkzeugs verbraucht, das heißt, Sie brauchen sich dabei nicht abzustrampeln.

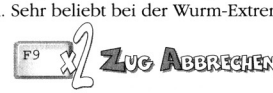
NINJA-SEIL

Mit Hilfe eines Ninja-Seiles kann ein Wurm schwindelnde Höhen erklimmen und weite Entfernungen überwinden. Die Grundtechnik besteht darin, am Seil schwingen und sich so in Sicherheit zu bringen. Beliebt ist auch das Heranziehen weit entfernter Waffenkisten mit der Hilfe des Seiles. Die Verwendung des Seiles kostet Sie fünf Sekunden Ihrer Spielzeit, Sie dürfen allerdings zeitlich unbeschränkt daran hängen. Wie das Bungee-Seil ist es ein trickreiches Hilfsmittel, das mit Bedacht eingesetzt sein will.

BUNGEE-SEIL

Die Seile eröffnen zusätzliche Fluchtwege angesichts der ständigen Gefahr, durch einen zu tiefen Sturz die Spielrunde vorzeitig beenden zu müssen. Wenn es Sie reizt, von einer hohen Klippe zu springen und sicher zu landen, dann wappnen Sie sich mit einem Bungee-Seil und überwinden damit die Klippe. Hängen Sie dann im Seil und hüpfen auf und ab, können Sie die Geschwindigkeit erhöhen und sich in die Sicherheit schwingen. Macht viel Spaß, kann aber auch gefährlich sein, wenn Sie nicht genau wissen, was Sie da versuchen. Sehr beliebt bei der Wurm-Extremsporttruppe.

STAHLTRÄGER



Nach der Auswahl lassen Sie den Träger mit den Maustasten rotieren, mit der Leertaste plazieren Sie ihn - das ist nur vor klarem Hintergrund möglich.

STAHLTRÄGER

Stahlträger sind vielseitig einsetzbar... Sie sind dafür vorgesehen, Würmern über Brücken zu helfen, eine Basis für ein Ninja-Seil abzugeben oder Schafen über kritische Passagen hinweg zu helfen. Manche setzen die Träger ein, um einen gegnerischen Vormarsch zu behindern, andere benutzen sie als Schutzschild gegen Granaten und Splitterbomben. Manche Leute neigen zum finsteren Gebrauch der Stahlträger, was durch die Beschneidung der Verfügbarkeit (Standard = 3) eingeschränkt werden kann.

ZUG ABBRECHEN

Wenn Sie in der Klemme sind und lieber auf einen Spielzug verzichten, können Sie ihn abtreten.

F10 KAMIKAZE F10 AUFGABE

Einfache Spielzüge, zielen Sie mit ihrem Wurm in die gewünschte Richtung und drücken Sie die Leertaste.

KAMIKAZE

Man mag Sinn und Zweck eines Spielzuges, der mit dem sicheren Tod des ausführenden Wurmes endet, mit Recht anzweifeln, aber dieser Spielzug bewährt sich auf seine Art in späten Spielstadien, in denen anscheinend alles verloren ist. Kamikaze katapultiert einen Wurm blitzschnell dem Gegner entgegen, er durchschneidet eine halbe Sekunde lang das Gelände und explodiert dann bei der nächsten Berührung oder fliegt einfach über die Bildschirmkante hinaus in sein finales Schicksal. Getroffene Würmer erleiden einen Schaden von 30 Punkten und werden in die Luft geschleudert. Kamikaze bietet zahlreiche Möglichkeiten, es wird von sechs oder sieben tödliche Schüssen berichtet. Der Spielzug ist besonders beliebt, wenn viele Zuschauer anwesend sind. Er stellt ein ultimatives Opfer dar, Sie sollten also sicher gehen, daß der Zweck dieses Mittel heiligt.

AUFGABE

Wir wissen nicht genau, was dies hier bewirkt... also - wir verwenden es nicht!

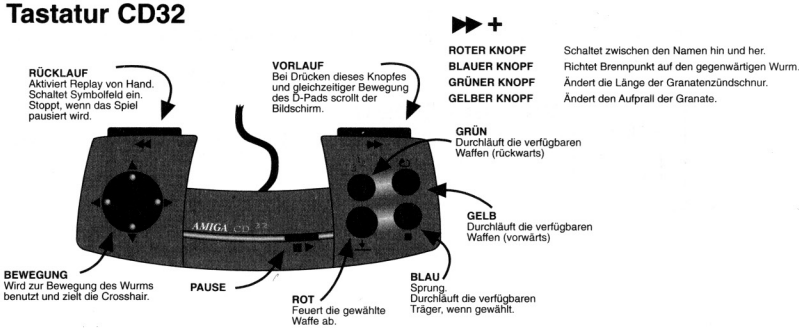
STUPS

Der legendäre Stups ist ein versteckter Zug, den es zu entdecken gilt. Wahrscheinlich der am meisten unterschätzte Spielzug, weil Stups den Würmern eigentlich nichts anhaben kann. Sein Nutzen liegt darin, daß er Würmer über die Klippe befördern und ihnen damit zu einem frühen Abgang verhelfen kann oder sie auf rutschigem Gelände einen Abhang hinunter auf eine Mine schubst. Ein Stups kann verheerende Auswirkungen haben, unter anderem weil er den Gegenspieler erniedrigt und der Lächerlichkeit preisgibt. Stellen Sie sich doch mal vor, ein Spiel durch einen Stups zu verlieren...

ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN

HELP	Ausgewählten Wurm zentrieren
R	**Action-Wiederholung** (nur kurze Zeit nach dem Schuß/Zug verfugbar).
P	**Pause** (zeigt aktuellen Wurm - und Geländecode an).
del	Schaltet zwischen „alle Wurmanen sichtbar", „Ihre Wurmanen sichtbar", „keine Wurmanen sichtbar".
esc	Optionen verlassen.

Tastatur CD32



7 SPIELDETAILS

Bildschirm

Der Bildschirm besteht aus einem Spielgelände, das entweder verkleinert oder bei normaler Auflösung belassen werden kann, einer Energieleiste, die die relative Stärke aller Teams sowie die Anzahl der von ihnen gewonnenen Runden (Medaillen) anzeigt, sowie einer Anzeige am unteren Rand, die über die Windstärke, Windrichtung und die verbleibende Spielzeit informiert.

Energieanzeige

Die Energieanzeige wird sichtbar, wenn man den Bildschirm nach oben scrollt. Die Leiste schrumpft, wenn die Würmer Treffer hinnehmen müssen. Gewinnt ein Team eine Runde, erscheint eine kleine Medaille neben dem Namen. Angezeigt wird der Stand des Teams, nicht der einzelner Würmer.

Uhr

Die Uhr zeigt die verbleibende Spielzeit in Sekunden an. Die Uhr scrollt nach oben wenn die Icon-Leiste auf dem Bildschirm erscheint

Bodenanzeige

Zeigt die Windrichtung (links oder rechts) und die ungefähre Windstärke. Wird benötigt bei der Verwendung stark windempfindlicher Waffen wie der Bazooka. Der Wind wechselt oft. Die Leiste darunter ist ein zum Laden mancher Waffen nötiger Energieanzeiger.

Waffenkisten

Sie fallen von Zeit zu Zeit herunter und enthalten die unterschiedlichsten Kostbarkeiten. Sie können nur vom am Zug befindlichen Wurm eingesammelt werden. Sie können - als besonderer taktischer Schachzug - auch gesprengt werden.

Verschiedene spielgelände

Zum Spiel gehören einige Spiellandschaften mit insgesamt über vier Milliarden Möglichkeiten, dies erlaubt zahllose Spielvariationen. Wenn Sie den Namen eines Landschaftstyps in den Landschaftsgenerator eingeben, werden nur Gelände jenes Typs erzeugt - zu Beispiel, wenn Sie einen bestimmten Landschaftstyp bevorzugen.

ARKTIS
Glatter, verschneiter Grund mit Schneemännern und gefrorenen Gegenständen

HADES
Hier enden alle bösen Würmer... könnte ein Spaß sein!

WALD
Jede Menge holziges Gelände

MARS
Geringe Schwerkraft hat Auswirkungen auf Sprünge und Waffen in einer wilden Landschaft

- WÜSTE
  Seltsame Steinsäulen und riesige Postkutschen dominieren den kargen Boden

- ALIEN
  Merkwürdige, fremdartige Landschaft, sowohl rutschig als auch mit geringer Schwerkraft versehen. Sehr seltsam

- TROPEN/DSCHUNGEL
  Tropische, kriegszerstörte Landschaft als Szenerie, in der berühmte Schlachten längst vergangener Zeiten aufleben

- MÜLL/SCHROTTHALDE
  In dieser wahren Schrotthalde sind Minen sehr schwer zu entdecken

  - Diese Spielebenen sind nur verfügbar, wenn Sie mehr als 2 MB Chip-RAM in Ihrem Amiga haben

Landschaftsgenerator

Sie werden feststellen, daß zu jeder Spielrunde ein völlig neues Gelände erzeugt wird. Dazu haben Sie die Möglichkeit, beispielsweise Ihren Namen oder eine Telefonnummer einzugeben, mit dieser Angabe wird dann ein Gelände geschaffen. Ein Name oder ein Geburtsdatum, der Name Ihres Lieblingsgoldfisches, irgend etwas... So entsteht eine Reihe interessanter und beliebter Landschaften und auf unserer „World Wide Worm"-Seite im Internet halten wir eine aktuelle Liste der besten Spielgelände bereit. (Siehe unten)

Ein Klick mit der rechten Maustaste ermöglicht den Zugang zu Ihrem eigenen Spielgelände, die RETURN-Taste erlaubt Ihnen den Zutritt. Ein Klick mit der linken Maustaste erzeugt ein neues Gelände.
Die Fähigkeit des Spieles, Landschaften zu erzeugen und zu betreten, kann auch zum Wahrsagen benutzt werden: dazu geben Sie beispielsweise ein Datum oder ein Ereignis in den Generator ein, der daraus eine Landschaft, ein Gelände konstruiert. Menschen mit seherischen Fähigkeiten können dann Form und Inhalt des Geländes interpretieren. Auch in dieser Hinsicht wollen wir mit unserer WWW-Seite auf dem Laufenden bleiben. Ziehen Sie Ihre eigenen Schlüsse...

Benutzer-Landschaften

Auf dem Amiga können Sie Ihre ureigenen Landschaften mit Hilfe eines Achtfarb-IFF-Bildes erzeugen. Auf Diskette 1 befinden sich einige vorgefertigte Landschaften, sie werden im Optionen-Menü als Benutzer-Landschaften aufgelistet.

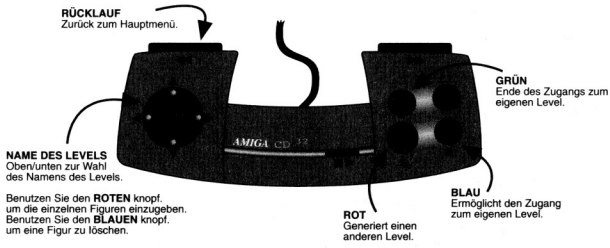
Zur Anfertigung eigener Gelände müssen Sie folgendes mit Hilfe eines Malprogramms (wie der exzellenten Dpaint Serie von Electronic Arts) anfertigen:

Lo-Res, acht Farben, Seitengröße 960x350

Farbe 0 - Transparent
Farbe 1 - Weiß/Annähernd Weiß für TEXT
Farbe 2 - Pink/Annähernd Pink für WURMFARBE 1
Farbe 3 - irgendeine Farbe
Farbe 4 - Hellere Schattierung von Farbe 3
Farbe 5 - irgendeine Farbe
Farbe 6 - irgendeine Farbe
Farbe 7 - irgendeine Farbe
Farbe 8 - irgendeine Farbe

Danach Datei unter „FILENAME.WRM" speichern.

Um in die Benutzer-Landschaften zu gelangen, gehen Sie zu RECORDS und wählen LEVEL DISK, legen Sie die Diskette mit Ihrer Landschaft ein. Drücken Sie - während die Landschaft erzeugt wird - die rechte Maustaste und geben Sie den Namen Ihrer Landschaft ein (FILENAME wie gespeichert).



8 ÜBER DEN AUTOR

Andy Davidson ist ein ziemlich abgedrehter Typ. WORMS markiert mehr oder weniger den Gipfel vierjährigen Schaffens - er wollte ein Spiel erfinden, dem sich niemand zu entziehen vermag, das zu Spielen man nicht müde wird. Die Geschichten von seinem Betonesel und den darauf deponierten Opfergaben sind fast schon legendär und sein ansteckender Enthusiasmus wird in dem Spiel nur zu deutlich. Spiele sollten Spaß machen, höchst spielbar sein und sozial dazu - für WORMS gilt all dies und noch viel mehr. Alles was er wollte war, ein Spiel zu veröffentlichen. Das hat er erreicht - und wie!

9 ÜBER TEAM17

Team17 ist eine Software-Entwicklungsfirma, die an das Spielen glaubt. Großartige Bilder sind eine Sache, aber das Spiel muß auch gut gespielt werden können, sich richtig anfühlen... Sie, als Spieler, wissen, was das heißt. WORMS ist nicht unser erstes Spiel und wird sicher nicht unser letztes sein - halten Sie in nächster Zeit Ausschau nach mehr aufregenden, gut funktionierenden Spielen von Team17.

10 THE WORLD WIDE WORM

Leute mit Internet-Zugang interessieren sich vielleicht für einige bereits vorhandene WWW-Seiten für „WeltWeite Würmer". Unsere Adresse:

http://www.team17.com/T17/worms/index.html

Die allgemeine TEAM17-Webseite (Gateway zu World Wide Worm) lautet:

http://www.team17.com/

Wir wollen WORMS-Spieler mit Geschichten, Neuigkeiten, Hinweisen, Tips, Lieblingslandschaften und vielem mehr auf dem Laufenden halten. Alle Erweiterungen und Upgrades werden zuerst auf den WWW-Seiten zugänglich sein. Team17 plant auch ein Internet-Ausgabe von WORMS - mehr davon, sobald es soweit ist. Die Email-Adresse von Team17: dudes@team17.com

11 UPGRADES & ERWEITERUNGEN

Wie üblich läuft uns die Zeit davon und wir müssen uns entscheiden, ob wir Ihnen das Spiel präsentieren oder Sie noch ein paar Monate schmoren lassen... Wir werden in naher Zukunft Erweiterungen und Upgrades für das Spiel veröffentlichen, verbunden mit Modem/Network-Support. Diese Ergänzungen werden über alle guten FTP-Seiten und Mailboxes erhältlich sein. Wir sind auch bestrebt, sie über die Diskettenbeilagen großer Zeitschriftenverlage zu vertreiben.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. All rights reserved.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited.
Verlag und Vertrieb: Ocean Software Limited.

ITALIANO

1 INTRODUZIONE

Worms combina il meglio dei giochi migliori che siano mai stati creati. Richiede molta riflessione, una precisa strategia e tanta, tanta fortuna; offre ai giocatori una scelta pressoché infinita di possibilità di gioco e vi garantiamo che ogni partita sarà davvero un'esperienza unica e irripetibile di divertimento.

Avrete bisogno di esercitarvi un po' per familiarizzare con i comandi e nonostante l'insistenza di tutti sul fatto che non sia necessario leggere il manuale dei videogame per essere in grado di giocare, vi consigliamo di dare almeno un'occhiata alla sezione sui metodi di controllo dei Vermi e su come utilizzare (e sfruttare al massimo) le armi a vostra disposizione.

Worms può essere giocato simultaneamente da 1-16 giocatori, a turno, per cui avete bisogno di una sola macchina. Siate comunque preparati a litigare con la vostra dolce metà, a urlare improperi ai vostri migliori amici e ad incutere il massimo terrore a coloro che complottano per fare del male ai vostri Vermi...

Worms è un passatempo ideale per trascorrere alcune ore in compagnia di amici. I giocatori possono configurarlo grazie alla miriade di opzioni disponibili, personalizzando così la modalità di gioco. È un gioco in cui vi potrete cimentare nei ritagli di tempo libero o che vi ruberà addirittura l'intero weekend! È Worms - vi farà impazzire.

2 IL GIOCO

Pensate ad un paesaggio qualsiasi. Prendete una manciata di Vermicelli rosa e tirateli a casaccio. Muniteli di armi, strumenti vari e animosità nei confronti di un ipotetico nemico. L'obiettivo è quello di uscirne vincitori, annientando l'avversario senza alcuna pietà!

Le squadre bombardano a turno il nemico con lo strumento offensivo da esse reputato più appropriato; alcune armi sono limitate in termini di munizioni per cui dovrete mettere a punto una strategia ben definita per ottenere i risultati migliori.

Gli strumenti servono per spostarvi sulla scena e per nascondervi, ma se adotterete questo metodo verrete sicuramente considerati dei codardi dagli avversari che propendono invece ad un gioco più d'azione.

Ogni Verme possiede un livello iniziale di energia, che diminuisce durante la battaglia e che, quando arriva a zero, lo elimina dal gioco. Inoltre, i Vermi vengono eliminati se affogano nell'acqua, muoiono nei cumuli di lava dell'Ade, affondano nelle melmose profondità degli abissi marziani o vengono sbatacchiati fuori dai bordi sinistro e destro dell'area di gioco. L'ultima squadra che rimane vince il gioco.

Ogni battaglia si svolge in un determinato arco di tempo che, una volta esaurito, viene seguito da un Tempo Supplementare per Morte Improvvisa, durante il quale tutti i Vermi rimasti vengono ridotti ad un'unità di energia ed anche il minimo colpo li metterà fuori gioco - questo è proprio il momento di ricorrere ad una strategia con i fiocchi!

Spesso, i rifornimenti di ordigni appariranno sullo schermo sotto forma di casse contenenti armi. Queste dovranno essere raccolte e usate opportunamente e, se sarete davvero fortunati, troverete quella letale per eccellenza: una pecora-killer esplosiva!

Ogni Verme ha un tempo determinato per compiere una mossa (che ovviamente potete controllare); può infatti camminare, saltare e persino telespostarsi in nuovi prati. Avete a vostra disposizione circa 20 armi e strumenti diversi, che si possono attivare e disattivare a piacere, impostati sul numero specificato durante il gioco mediante lo schermo delle opzioni delle armi.

3 INSTALLAZIONE

Inizializzate il computer e inserite il disco 1. Seguite i prompt che appaiono sullo schermo, cambiando i dischi solo quando ne viene fatta richiesta. Poiché i dischi originali non sono protetti dalla copia, potrete farne un backup di sicurezza. Per salvare i dati in essi contenuti, non modificate la posizione della tacca di protezione dalla scrittura del disco 1.

Installazione sull'hard disk

Inserite il disco 1 trovandovi in Workbench e selezionate l'icona di installazione sull'hard disk. I file verranno copiati e si creerà una nuova icona, che vi permette di avviare il gioco. Una volta installato il programma, potete rimuovere i dischi e custodirli in un luogo sicuro. Eventuali note "dell'ultimo minuto" della versione per Amiga verranno incluse in un file read.me.

Il gioco utilizza il chipset AGA per aggiungere caratteristiche addizionali e migliorare la presentazione del gioco. Se disponete di oltre 1 Mb di chip RAM, verrà caricata una serie ulteriore di esempi. Il programma si autoconfigurerà, a seconda della macchina individuata.

Lingua

Durante il caricamento, vi verrà chiesto di selezionare tra FRANCESE, TEDESCO e INGLESE per i dialoghi che si svolgeranno durante la partita.

4 OPZIONI DEI MENU

Una volta caricato il gioco, apparirà il menu principale.

Menu principale

A INIZIO GIOCO
B INSERIMENTO SQUADRE
C OPZIONI
D RECORD
E CREDITI
F A RIPOSO
G USCITA

A SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Iniziate a giocare con i parametri correnti. Da questo menu, passerete alle opzioni di selezione delle Squadre e quindi al gioco vero e proprio. Dovete selezionare almeno 2 schieramenti di gioco (sino ad un massimo di 4, ciascuno composto da 4 vermi) e quando i loro nomi vengono evidenziati, avrete a disposizione le opzioni seguenti...

Una volta selezionate le squadre, fate clic sulle seguenti opzioni per iniziare il gioco...

SERIE	(Aggiorna le STATISTICHE VERMI dopo l'incontro)
AMICHEVOLE	(Non aggiorna le STATISTICHE VERMI)
ALLENAMENTO	
TORNEO	(Modalità a 4/8 giocatori)

Accederete quindi allo schermo di generazione del paesaggio, che produrrà a caso uno scenario per il gioco. Potete accettare oppure rifiutare lo scenario che, in quest'ultimo caso, verrà sostituito da un altro. In alternativa, potete assegnare al paesaggio un nome, rappresentato dalla vostra data di nascita, dal nome del vostro gatto o da qualsiasi altro nome scegliate. Tutti i giocatori potranno così avere un proprio scenario personalizzato!

Dopodiché, dovrete stabilire l'ordine di gioco e dare inizio alla battaglia!

Per ulteriori informazioni su aspetti specifici della tattica di gioco, fate riferimento alla sezione 9, Strategia di gioco.

B Inserimento delle squadre

Quando caricate WORMS per la prima volta, potete scegliere tra varie squadre di default presenti nel sistema. Potete modificare e personalizzare le squadre digitando i nomi da voi scelti ed assegnando ai Vermi un nome specifico mediante il menu TEAM-ENTRY (INSERIMENTO SQUADRE).

L'immissione di una nuova squadra eliminerà i vecchi dati assegnati a quello slot di squadra.

I particolari ed i record delle vostre squadre vengono memorizzati nella WORMLIST (LISTA DEI VERMI).

Potete inserire squadre che verranno controllate dai giocatori (HUMAN) o, in alternativa, selezionare tra i dieci opponenti controllati dal computer (CPU), caratterizzati da un livello diverso di abilità.

Potete inoltre definire la quantità di energia da assegnare ai Vermi (75-150). Quanta più energia attribuite loro, tanto più a lungo il gioco durerà e tanti più attacchi riusciranno a sopportare.

Potete fare clic sul nome della squadra per cambiarlo (sino ad 8 caratteri) e modificare i quattro Vermi di cui è composta (il primo Verme viene automaticamente nominato capitano di squadra).

Sono inoltre disponibili opzioni per eliminare la squadra corrente e passare alla squadra precedente/successiva. Una volta apportate le modifiche desiderate, uscite dal menu. Tutti i cambiamenti effettuati vengono automaticamente salvati e aggiornati nella lista dei Vermi. È possibile accedere ai Vermi presenti in tale lista.

C OPZIONI

Questo menu vi permette di personalizzare la configurazione specifica del gioco secondo i vostri requisiti. Quando modificate le opzioni, queste vengono salvate automaticamente ed utilizzate nella partita successiva.

1 OPZIONI DI GIOCO
2 OPZIONI DELLE ARMI

1 OPZIONI DI GIOCO

Collocazione dei vermi
(Totalmente a caso o in gruppi di squadre, default = a caso)
Questa opzione specifica se i vostri Vermi vengono sparsi a caso sulla scena o in gruppi di squadre. Il default è collocazione casuale.

Tipo di controllo
Mouse o CD32 Pad.

Dispositivi di controllo
Uno o due.

Tempo a disposizione per la mossa
(10secondi - Tempo illimitato, Default = 60sec, 30sec è il valore consueto)
Quanto più breve è il tempo a disposizione, tanto più difficile sarà il gioco e più rapidi dovranno essere i vostri riflessi.

Quando giocate per le prime volte e familiarizzate con le armi, vi consigliamo di usare il tempo illimitato. Non appena acquistate dimestichezza, scegliete un'impostazione che vi consenta di impegnarvi e, di conseguenza, divertirvi di più. Il valore di default di 60 secondi consente ai giocatori di acquisire padronanza nel movimento e nella scelta delle armi. La maggior parte delle persone imposta questo parametro su 30 secondi, ritenuti più che sufficienti, riducendo così l'attesa tra un turno di gioco e l'altro.

Durata dei round
(5 Min - Infinito, Default = 15 Min)
Quest'opzione rappresenta la durata di ciascun round. Infinito significa che il gioco terminerà dopo un'eliminazione all'ultimo sangue dei concorrenti! Se si supera il tempo specificato (il default è di 15 minuti), il gioco finisce con un pareggio, a meno che vogliate passare al Tempo Supplementare per Morte Improvvisa (vedi oltre)

Round da aggiudicarsi per vincere
(1 o 2, Default = 2)
Fondamentalmente, questa opzioni indica il numero di round da aggiudicarsi per vincere la partita. Se giocate con molte persone o non avete molto tempo a disposizione, vi consigliamo di impostare il livello su 1. Ciò significa inoltre che il gioco sarà piuttosto impegnativo in quanto un solo errore potrebbe essere fatale!

Se giocate in 2 round con 4 giocatori, la partita potrebbe durare oltre un'ora, a seconda della strategia adottata dagli avversari... non dimenticatelo, se avete solo 20 minuti a disposizione! Inoltre, ricordate che questo è un gioco estremamente accattivante ed esiste una certa qual probabilità che dopo 3 o quattro ore vi ritroviate a mormorare l'immortale frase "...l'ultima partita, eh?". E non veniteci poi a dire che non vi avevamo avvertito, OK?!

Dialogo
(On/Off. Default = ON)
Attiva e disattiva i dialoghi dei Vermi.

Accumulo di armi
(On/Off. Default = OFF)
Consente alle squadre di Vermi di utilizzare le armi rimaste nel round successivo.

Ritardo offensiva aerea
(On/Off. Default = ON)
Se impostata su ON, questa opzione non consente alle squadre di utilizzare le armi aeree sino a quando tutti i Vermi di cui sono composte non hanno aperto il fuoco.

Ripetizione automatica dell'azione
(On/Off. Default = ON)
Attiva e disattiva automaticamente la ripetizione di mosse interessanti (ad esempio l'uccisione di 2 o più nemici) e colpi vincenti. È possibile attivare automaticamente questa opzione premendo il tasto R della tastiera poco dopo l'esecuzione della mossa.

Numero di mine
(1-8 oppure OFF. Default = 8)
Limita il numero di mine nascoste nello scenario. Le mine sono ordigni piccoli e potenzialmente fatali. Se non vi piacciono, le potete disattivare. Personalmente, le troviamo adorabili e riteniamo che conferiscano al gioco un pizzico di brivido in più. Potete anche lanciarle contro altri Vermi (ma scoppieranno solo se sono fisicamente vicine ad essi!). Imparerete a creare alcune mosse spettacolari facendo un uso intelligente di questi ordigni, vedrete! Poiché è difficile individuarle, gli esordienti potranno preferire giocare senza di esse sino ad acquisire una certa familiarità nel gioco. Per chi usa un computer Amiga, questa opzione è compresa nelle Opzioni delle armi.

2 OPZIONI DELLE ARMI

Potete configurare il tipo ed il numero di armi a vostra disposizione, per modellare lo stile ed il contenuto del gioco.

Modificando la disponibilità iniziale delle armi e limitando l'utilizzo di taluni strumenti, potete plasmare a vostro piacere le strategie da adottare durante la partita.

Se un'arma è OFF/- - ovvero disattivata, non la si può utilizzare.
Se un'arma è ON/° ovvero attivata, la si può utilizzare all'infinito.
In alternativa, un'arma può essere utilizzata 1-9 volte durante il round.

Durante la partita, vengono lanciati altri ordigni, sotto forma di casse di armi, per cui dovrete ricordarvi di questo particolare quando attivate/disattivate le armi:

Offensiva aerea, Telespostamento, Bombe a grappolo, Dinamite, Minifucili, Bombe a banana, Missili intelligenti e Pecore killer.

Combattere il metodo di gioco negativo o nell'"oscurità"

Alcune persone, e tra queste persino qualcuno dei nostri, scelgono di adottare i metodi di "oscurità" durante una partita. Di solito, questo comporta una grande quantità di scavi e il nascondersi, il telespostamento in luoghi lontani e l'impiego negativo di ponti a travate.

Se ritenete di non poter tollerare questo comportamento, potete personalizzare il gioco in modo da impedire che gli avversari usino queste tattiche. Quindi, come antidoto contro noiose strategie di gioco (adottate dai giocatori non molto furbi!), potreste impostare le armi nel seguente modo:

Lanciarazzi	ON	Missili intelligenti	2
Granata	ON	Bombe a grappolo	7
Fucile	ON	Uzi	ON
Dinamite	1	Mine	2
Pugno di fuoco	ON	Palla-drago	ON
Offensiva aerea	1	Telespostamento	OFF
Trapano pneumatico	3	Lampada per saldare	3
Bungee	ON	Corda Ninja	ON
Scala a travate	2	Kamikaze	ON
Pungolo	ON		

Ovviamente, capirete presto quale combinazione di armi meglio si adatta al vostro gioco di squadra. Provate a sperimentare e valutare le varie alternative, pur ricordando che le impostazioni di default da noi stabilite sono, a nostro parere, quant'è necessario per ottenere il meglio dal gioco - a condizione che non perdiate lo spirito d'azione e l'audacia!

D RECORD

Prima pagina - *Statistiche squadre*

Visualizza statistiche - passa in rassegna la classifica corrente delle varie squadre di vermi, indicandone le vittorie e le sconfitte dal caricamento del gioco.

Carica squadre	Carica le impostazioni delle squadre precedentemente salvate
Salva squadre	Salva le impostazioni delle squadre correntemente salvate
Cancella statistiche	Cancella le informazioni correnti sulle vittorie/sconfitte delle squadre
Cancella squadre	Cancella l'impostazione corrente delle squadre

Seconda pagina - *Statistiche sui vermi*

Visualizza lista vermi	Mostra la lista vermi correntemente caricata
Carica lista vermi	Carica una lista vermi precedentemente salvata
Salva lista vermi	Salva i vermi correntemente caricati
Cancella statistiche	Cancella le informazioni correnti sulle vittorie/sconfitte delle squadre
Cancella squadre	Cancella l'impostazione corrente dei vermi

Terza pagina - *Altre informazioni*

Elenco livelli personalizzazione	Elenca i livelli personalizzabili disponibili
Disco nuovi livelli	Consente di accedere ai livelli personalizzabili memorizzati su un altro floppy disk.

E CREDITI

Si tratta di una breve pagina che ringrazia tutti coloro che si sono divertiti in varia misura per realizzare Worms. Senza queste persone, una quantità indescrivibile di caffè, bibite con le bollicine e quintali di pizza, Worms non sarebbe qui per voi oggi. Un particolare ringraziamento va anche alle loro famiglie, che non le hanno viste spesso per uno svariato numero di mesi.

F A RIPOSO

Minimizza il programma in Workbench, che può essere riattivato facendo nuovamente clic sulla barra. Ricordate che per eseguire questa operazione dovrete disporre di oltre 2Mb!

G USCITA

Questa strana opzione, usata di rado, vi riporta ai rigori di Workbench/CLI ed alla triste realtà quotidiana. Perché prendervi questo mal di pancia? Continuate a divertirvi con WORMS!

5 CONTROLLO DELL'ANIMAZIONE

Controlli elementari di movimento

I Vermi si spostano sullo schermo mediante l'uso dei tasti freccia. Il tasto di sinistra consente loro di camminare verso sinistra, e quello di destra nel senso opposto. Se il Verme è bloccato, si fermerà; se cade da una roccia con molta probabilità si farà male e dovrete cedere il turno di gioco al prossimo avversario.

Se premete il tasto Return (Enter o Invio), il Verme salterà. Fate attenzione a non farlo saltare troppo lontano, perché potrebbe farsi male, terminando così il vostro turno di gioco.

Puntare l'arma su un obiettivo

Per default, ogni Verme porta con sé un lanciarazzi. Quando il cartone animato è fermo, noterete un piccolo mirino sullo schermo, che vi consentirà di mirare. Spostate il mirino verso l'alto ed il basso con i tasti freccia ed usate la vostra bravura e ponderazione per prevedere la traiettoria e la caduta dell'arma che state usando. Per ulteriori informazioni sulle armi e l'effetto ottenuto con i vari controlli, fate riferimento alla sezione 8, Armi disponibili.

Selezione di un'arma

Avete due possibilità di scelta:

1. Uso delle icone	Facile da usare per chi vuole lanciarsi immediatamente nel gioco...
2. Uso delle scorciatoie della tastiera	L'ideale per chi vuole una risposta rapida...

Le icone

La barra di selezione delle icone appare quando si preme il pulsante destro del mouse, mentre quello sinistro viene usato per selezionare una delle armi disponibili. Premendo due volte il pulsante destro del mouse appariranno ulteriori opzioni.

Le icone rimangono sullo schermo sino alla selezione dell'arma e per tutto questo tempo viene eseguito un conteggio alla rovescia. Anche quando le icone vengono utilizzate, le armi devono essere attivate dalla tastiera; per ulteriori informazioni fare riferimento alle armi individuali.

La tastiera

Consente di cambiare rapidamente l'arma usata ma rivela anche le scorciatoie. Fortunatamente le armi si possono selezionare mediante i tasti funzione, che permettono ciascuno di effettuare una duplice scelta. Ad esempio, F1 visualizza il lanciarazzi ma, se si preme due volte questo tasto, appare il missile intelligente.

Uso delle armi

Le armi sono suddivise in vari gruppi, ciascuno dei quali utilizza lo stesso metodo di controllo. Per ulteriori dettagli sulle armi, i danni da esse causati e le strategie di utilizzo, fate riferimento alla sezione 8.

Segue una breve descrizione delle armi disponibili e viene indicata a lato la scorciatoia della tastiera.

6 DESCRIZIONE DELLE ARMI

F1 **LANCIARAZZI** F1 x2 **MISSILE INTELLIGENTE**

Tenete premuta la barra spaziatrice per regolarne la potenza, e rilasciatela per aprire il fuoco. Regolate la mira con i tasti cursore; fate clic con il pulsante sinistro del mouse per confermare la posizione del missile intelligente e per aprire il fuoco con il lanciarazzi.

LANCIARAZZI

Il suo effetto dipende dal vento e dalla gravità. Se colpisce direttamente l'obiettivo, può causare danni anche per 50 punti. Provoca seri effetti distruttivi al paesaggio e riesce a creare un'onda esplosiva altissima. Si sconsiglia l'uso a poca distanza dall'obiettivo. Questa è un'arma standard che qualsiasi giocatore di Worms che si rispetti dovrebbe essere in grado di usare se desidera avere successo. Un'ottima tattica consiste nello sfruttare il vento e nel lanciare il missile all'indietro. Per default, l'uso di quest'arma è illimitato e se vi trovate di fronte al nemico correrete indubbiamente il rischio di attirare l'attenzione di un lanciarazzi. Utile strumento per annientare i Vermi nemici facendoli scoppiare oltre i bordi dello schermo.

MISSILE INTELLIGENTE

Considerato solitamente come un missile di precisione, questo tipo entra in azione generalmente nelle fasi successive del gioco o quando esiste una forte possibilità di uccidere con sicurezza il nemico. Il missile tende a tracciare un arco durante il suo spostamento e ci vuole un po' di pratica per intuire la traiettoria che seguirà. Una semplice tattica consiste nel lanciarlo verso l'alto a grande potenza e sperare che raggiunga l'obiettivo. Per default, avete a disposizione due missili intelligenti, ma ne troverete degli altri nella cassa delle armi. Se colpiscono direttamente l'obiettivo causano al massimo danni per 50 punti.

F2 **GRANATA** F2 x2 **BOMBA A GRAPPOLO/A BANANA**

Potete determinare il tempo di detonazione (tasti 1-5) ed anche se il rimbalzo è basso o alto (tasti + e -). Prendete la mira ed aprite il fuoco come se usaste il lanciarazzi, con l'unica differenza che l'impatto di queste armi non viene alterato dall'azione del VENTO. Quando la raccogliete, la bomba a banana sostituisce quella a grappolo.

GRANATA

Come già il lanciarazzi, questa è un'arma standard. L'effetto delle granate non viene alterato dal vento ma i danni da esse causati sono più difficili da riscontrare per il fatto che tendono a rimbalzare ed a rotolare sul paesaggio. Dal punto di vista tattico, le granate offrono un grande potenziale: potete regolare il tempo di detonazione su 1-5 secondi e scegliere di lanciare il tipo che rimbalza molto oppure poco. L'uso efficace di questi ordigni è estremamente importante per la vostra sopravvivenza. Le granate sono simili alle bombe a grappolo ed a banana e possono causare un massimo di 50 punti di danni se esplodono in prossimità delle vostre vittime.

BOMBA A GRAPPOLO

Essenzialmente si tratta di un ordigno molto simile ad una granata, ma la differenza consiste nel fatto che, al momento di esplodere, si frantuma in 5 testate più piccole, ciascuna in grado di causare 30 punti di danni. L'impostazione di default vi mette a disposizione 5 di queste bombe, che risulteranno estremamente utili se impiegate in modo strategico. Le bombe a grappolo si trovano nelle casse delle armi, sebbene vi dobbiamo confessare che questi non siano degli ordigni che vanno a ruba in termini di valore. Il loro effetto non viene alterato dal vento.

BOMBA A BANANA

Queste armi letali e devastanti si trovano unicamente nelle casse apposite. Vengono usate come le bombe a grappolo e lasciano dietro di sé immensa distruzione.

Ogni banana proiettata nell'aria riesce a causare danni per ben 75 punti (perché sono estremamente bene avvolte nel loro involucro) e potrete star certi del fatto che riescono ad annullare squadre complete di nemici in un solo colpo. Davvero notevole! Il loro effetto non viene alterato dal vento.

F3 FUCILE F3 x2 UZI/MINIFUCILE

Queste armi non seguono una traiettoria ma colpiscono in linea retta. Il Fucile è utile perché potete usare entrambe le canne (e cioè sparare due colpi contemporaneamente) mentre l'Uzi/Minifucile consente di aprire automaticamente il fuoco e sparare una raffica di colpi.

Queste sono le armi ideali per "sfoltire" il nemico e vengono attivate con la barra spaziatrice; nel caso dell'UZI/MINIFUCILE, tenete premuta la barra spaziatrice per scaricare completamente il caricatore.

FUCILE

È l'unica arma che vi consente di sparare 2 volte in quanto usate entrambe le canne! Un colpo diretto di fucile riesce a causare anche 25 punti di danni ma, nella maggior parte dei casi, quest'arma viene usata per "levare dai piedi" i Vermi già colpiti o in posizione precaria. Nel modo di Morte Improvvisa, l'uso del fucile può decidere le sorti della partita. La precisione di utilizzo è un requisito indispensabile per tutti i giocatori di Worms che si rispettino e l'arma viene spesso impiegata per terminare un round particolare, ed il suono emesso risulterà piuttosto soddisfacente per chi spara la raffica. L'effetto del fucile non viene alterato dal vento o dalla gravità.

FUCILE AUTOMATICO UZI

Questa bestia molto potente è in grado di lanciare una raffica di colpi nella direzione da voi scelta. Viene solitamente usata negli attacchi di "punizione" e di vendetta, e rappresenta la modalità ideale per "farla pagare" al nemico. L'UZI non viene usato frequentemente, ma è molto efficace. Il suo effetto non viene alterato dal vento e dalla gravità.

MINIFUCILE

Questo fucile, enorme ed estremamente potente, si trova unicamente nelle casse delle armi; funziona in modo pressoché identico all'UZI ma i suoi effetti sono ancora più devastanti e non vengono alterati dal vento e dalla gravità. È un'arma molto popolare tra i Vermi che riescono a mettere le loro viscide mani su di essa.

F4 PUGNO DI FUOCO F4 x2 PALLA-DRAGO

Si tratta di due mosse da combattimento ravvicinato. Posizionate il vostro Verme e premete la barra spaziatrice per eseguirle.

PUGNO DI FUOCO

Questa mossa riesce sempre a strappare 30 punti dalla vittima, ma è usata più comunemente per spingere i Vermi fuori dallo schermo o tirarli in acqua. Se lo utilizzate con astuzia, aiuterete il vostro Verme a districarsi nel paesaggio ed a venire a contatto con altri apparentemente fuori tiro. Può anche essere usata per raccogliere le casse di armi. Il pugno riesce sempre a sollevare ed a tirare il Verme lontano dal giocatore, per cui è possibile alzare un altro Verme e lanciarlo su un oggetto.

PALLA-DRAGO

Questa mossa è molto simile alla precedente, ma priva dell'elemento di "taglio". Il Verme lancia una piccola palla di energia, in grado di causare danni per 30 punti, contro la vittima, che barcolla in senso orizzontale e leggermente verso l'alto. È un metodo per eliminare i Vermimi dai bordi dello schermo, spingendoli nell'acqua o rimuovendoli completamente dalla vista.

F5 **DINAMITE** F5 x1 **MINA/PECORA**

La Dinamite e le Mine differiscono tra loro in quanto dovete premere la barra spaziatrice per lanciarle, dopodiché avrete un breve periodo di tempo (5 secondi) durante il quale dovrete porvi in salvo. Una volta raccolta, le Pecore vengono liberate con la barra spaziatrice ed esplodono premendo una seconda volta la barra. Qualora non venissero fatte detonare, esploderanno dopo 30 secondi.

DINAMITE

La dinamite riesce a causare anche 75 punti di danni ed è estremamente efficace nel lanciare in aria i Vermi nemici, sparpagliandoli in tutto il livello. Crea degli enormi buchi nel paesaggio e semina ovunque distruzione. Quando tirate la dinamite, avete 5 secondi di tempo per mettervi in salvo prima che esploda... il che dovrebbe essere sufficiente per allontanarvi il più possibile, ed evitare lo spostamento d'aria causato dalla carica. proverete una ventata di soddisfazione quando farete cadere un candelotto su un gruppo di poveri Vermimi sventurati. Quest'arma vi permetterà di realizzare alcune delle migliori "azioni" della partita, offre degli ottimi risultati... peccato ne abbiate una sola a disposizione. La troverete nelle casse di approvvigionamento ma non dimenticate che, se lasciata cadere da una scogliera, scoppierà... Questa è un'arma davvero pericolosa, che può essere impiegata per mille scopi maligni: attenzione dunque ai Vermi che scavano con il trapano e tirano i candelotti nei buchi!

MINA

Simili in funzionamento alla dinamite, nonostante esplodano unicamente quando si trovano vicino ai Vermi. Il loro utilizzo è duplice: (a) costituiscono un'alternativa economica della dinamite e (b) servono a proteggere un'area, solitamente un tunnel. Un'altra tattica è quella di colpirle (in genere con il fucile) aprendo il fuoco in direzione degli altri Vermi, per avviare una serie di reazioni a catena. Limitate a livello di utilizzo strategico, le mine giocano un ruolo secondario rispetto alle altre opzioni più potenti. Se sufficientemente vicine al bersaglio, possono causare anche 50 punti di danni, ma se scoppiano nelle immediate vicinanze, riescono a togliere dai 30 ai 35 punti, il che può risultare davvero letale...

PECORA ESPLOSIVA

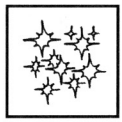
Quest'arma leggendaria è "top secret", quindi disponibile in quantità limitata e custodita nella cassa delle armi. Il vostro amico pelosetto corre altruisticamente verso il Verme nemico ferito ed esploderà al vostro comando. Nonostante le suppliche avanzate dal Comitato Nazionale di Liberazione delle Pecore, quest'arma si è dimostrata una costante preferita dei giocatori anti-oscurità, che si divertono a mandare una pecora lungo il tunnel illuminato dalla lampada da saldare. Con l'efficacia della dinamite e l'abilità tipica di un quadrupede dal bianco vello, la pecora è uno strumento davvero indispensabile. Utilizzatelo in modo saggio...

F6 **OFFENSIVA AEREA** F6 x1 **TELESPOSTAMENTO**

Queste armi vengono attivate facendo clic su una posizione con il pulsante sinistro del mouse.

OFFENSIVA AEREA

Quest'arma estremamente utile richiama un'offensiva di ben 8 bombe sull'area specificata e risulta essere particolarmente efficace sui ponti e le zone piatte (specialmente se sono minate). Ne avete una sola a disposizione, ma il suo effetto può essere devastante se colpisce un'area in cui sono raggruppati vari Vermi deboli e sventurati. Dalle casse delle armi potrete racimolare altre bombe aeree.



TELESPOSTAMENTO

Il telespostamento è una mossa utile che, se giocata correttamente, può modificare il risultato di una partita. Il telespostamento verso una cassa di armi è una strategia piuttosto di moda tanto quanto l'uscire da una posizione iniziale potenzialmente disastrosa.

I giocatori nell'"oscurità" preferiscono utilizzare questa modalità per trasportare i loro Vermi in posizioni molto sicure seppure tutt'altro che eccitanti, per cui potreste sempre limitare il numero dei telespostamenti iniziali. Il default è 2, ma potrete usarne altri raccogliendo le casse delle armi. Una strategia valida consiste nella ricerca di una posizione elevata, lontano da scogliere, dirupi e mine.

F7 **Lampada per Saldare** F7 x2 **Trapano**

Queste armi di utilità consentono ai Vermi di scavare e praticare dei cunicoli nello scenario. La Lampada per saldare può venire selezionata in uno qualsiasi dei sei angoli di scavo disponibili (con i tasti freccia su/giù) mentre il Trapano scava unicamente in verticale verso il basso. La barra spaziatrice attiva e disattiva il funzionamento di queste due armi che funzionano solo per un determinato periodo di tempo.

LAMPADA DA SALDARE

Quest'arma consente al vostro Verme di scavare verso l'alto, diagonalmente o in basso nelle due direzioni. Vi permette di attraversare aree ed oggetti altrimenti impenetrabili, nascondere il Verme o sferrare un attacco di sorpresa. L'effetto risultante comporta danni per 15 punti. Il venire colpito in questo modo durante la fase finale di una partita costituisce la tattica di una mente contorta! Seppure criticato dagli amanti dell'azione, l'uso della lampada da saldare è una caratteristica dei giocatori nell'"oscurità" e dovreste fare attenzione ad evitarne le conseguenze. Per ulteriori dettagli, fate riferimento alla sezione di informazioni sulla lotta alla strategia di gioco nell'oscurità. Il limitare l'uso degli strumenti ad un numero finito piuttosto che averli sempre a disposizione può rappresentare una modalità di personalizzazione del gioco. Ma poiché ci fidiamo di voi, abbiamo scelto di lasciarli sempre disponibili. Provate a resistere alla tentazione della strategia di gioco nell'oscurità!

TRAPANO

Questo strumento vi consente di scavare verticalmente verso il basso e di rifugiarvi in luoghi più sicuri. Non basta semplicemente scavare per sentirvi al riparo, perché quale personaggio ostile potrebbe passarvi vicino far scivolare delicatamente un candelotto all'interno del vostro tunnel... attenti, dunque! Se colpite il nemico con il vostro trapano, riuscirete a strappare 15 punti e se vincete la partita con questo utensile gli causerete senz'altro una cocente umiliazione.

F8 **Corda Ninja** F8 x2 **Bungee**

Queste armi di utilità consentono ai Vermi di compiere grandi spostamenti. Il Bungee si attiva automaticamente se il personaggio supera una scogliera con l'arma selezionata. La Corda Ninja viene posizionata e quindi attivata premendo la barra spaziatrice. Una volta aggrappato alla corda, potete accelerare l'oscillazione del movimento con i tasti cursore e far compiere al Verme un salto premendo la barra spaziatrice. L'utilizzo della corda consuma del tempo utile una volta terminata di usarla, il che significa che non vi potete permettere il lusso di "cincischiare" troppo.

CORDA NINJA

Armato della corda Ninja, un Verme è in grado di scalare vette vertiginose o coprire grandi distanze. L'idea di base consiste nell'aggrapparsi alla corda e dondolarsi, per poi lanciarsi in un luogo ove ripararsi. Una tecnica famosa consiste nel raccogliere con la corda una cassa di armi posta a distanza. L'impiego di quest'arma vi costa 5 secondi del tempo di movimento a vostra disposizione, ma una volta aggrappati ad essa, non avrete nessun limite di tempo. Come il Bungee, è uno strumento piuttosto difficile da usare, che richiede la massima attenzione.

BUNGEE

Poiché è molto difficile spostarsi sullo scenario, ed a ciò si aggiunga il fatto che se cadete troppo lontano il vostro turno di gioco finisce, la corda vi offre un'altra alternativa di fuga. Se vi va l'idea di lanciarvi da una scogliera alta per approdare in un luogo sicuro, procuratevi il Bungee e camminate semplicemente sulla scogliera.

Quando vi trovate appesi e rimbalzanti dal Bungee, potete aumentare la velocità di oscillazione che vi permette di mettervi in salvo. È una mossa davvero simpatica ma può rivelarsi pericolosa se non avete ben chiaro cosa volete fare.
Tra le preferite del gruppo di Vermi fanatici sportivi.

F9 **Scale a Travate** F9 x2 **Salto Turno**

Una volta selezionata, potete ruotare la scala sullo schermo usando i pulsanti del mouse. Premete la barra spaziatrice per collocarla in posizione, ma unicamente su uno sfondo senza ostacoli.

SCALA A TRAVATE

Queste scale possono avere varie funzioni, ma quella per la quale sono state progettate consiste nel permettere ai Vermi di attraversare ponti, fungere da base per la corda Ninja oppure facilitare il passaggio in punti critici della Pecora esplosiva. Alcuni usano le scale per bloccare l'avanzare del nemico, mentre altri come riflettore di granate e bombe a grappolo. C'è poi chi tende ad usarle nell'oscurità, e per combattere questa tattica si può limitarne la disponibilità iniziale, il cui default è di 3.

SALTO TURNO

Se vi trovate in un angolo e non volete effettuare nessuna mossa, potete saltare il turno di gioco.

F10 **Kamikaze** F10 x2 **Resa**

Si tratta di semplici mosse. Puntate il Verme nella direzione richiesta e premete la barra spaziatrice.

KAMIKAZE

Alcuni potrebbero mettere in discussione l'ideologia e le motivazioni che portano alla morte sicura del Verme che esegue questa mossa, ma il Kamikaze appare da solo verso la fine del gioco, in una situazione pressoché senza via d'uscita. Questa opzione lancia il Verme volante a grande velocità contro il nemico, gli farà attraversare la scena per mezzo secondo e lo farà esplodere contro il primo oggetto con cui viene a contatto oppure lo farà semplicemente uscire dallo schermo, verso il suo tragico destino. Tutti i Vermi colpiti subiranno 30 punti di danni ma vengono fatti volare in aria. Numerose sono le possibilità di un attacco alla Kamikaze ma abbiamo notizie di 6 o 7 colpi ben sferrati. Questa è sempre una mossa popolare di fronte alle folle di spettatori ma poiché termina con il sacrificio ultimo, siate ben certi che il fine giustifichi i mezzi!

RESA

Non siamo sicuri di cosa sia, perché non la usiamo mai...

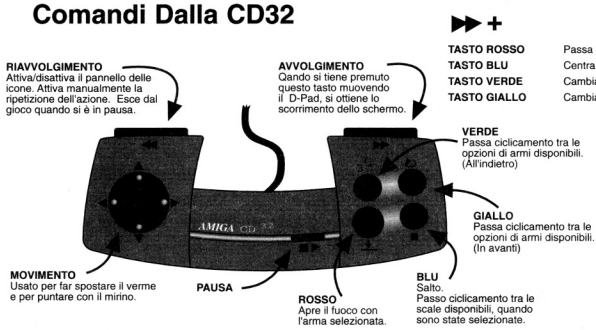
PUNGOLO

Il leggendario pungolo è una mossa nascosta, tutta da scoprire. Si tratta probabilmente della mossa più sottovalutata, forse perché non ferisce affatto il nemico. Il vantaggio che offre è quello di buttare un Verme nemico da una scogliera oppure, nel caso di un terreno scivoloso, farlo cadere su una mina. Il risultato di questa opzione può essere devastante, ed è estremamente efficace perché umilia l'altro giocatore e suscita l'ilarità generale. Non vale neppure la pena pensare di perdere una partita per colpa del pungolo...

CONTROLLI ADDIZIONALI

HELP	Ausgewählten Wurm zentrieren
R	**Action-Wiederholung** (nur kurze Zeit nach dem Schuß/Zug verfugbar).
P	**Pause** (zeigt aktuellen Wurm - und Geländecode an).
del	Schaltet zwischen „alle Wurmanen sichtbar", „Ihre Wurmanen sichtbar", „keine Wurmanen sichtbar".
esc	Optionen verlassen.

Comandi Dalla CD32



7 ELEMENTI PARTICOLARI DEL GIOCO

Schermo di visualizzazione

Lo schermo è formato dal paesaggio, che può essere ingrandito o in risoluzione normale, una barra di energia che mostra la potenza delle varie squadre ed il numero di round da esse vinti (medaglie), un pannello nella parte inferiore che indica la forza e la direzione del vento ed un orologio, indicante il tempo rimasto per il giocatore di turno.

Pannello di energia

Il pannello di energia appare quando si scorre lo schermo verso l'alto. La barra si scarica quando i Vermi vengono colpiti. Quando una squadra vince un round, accanto al suo nome appare una piccola medaglia. Vengono inoltre indicati i totali generali di squadra e non relativi ai singoli Vermi.

Orologio

L'orologio indica i secondi rimasti per giocare il turno corrente.

Pannello inferiore

Mostra la direzione (sinistra o destra) del vento e la forza approssimata. Dovrebbe essere usato quando si impiegano armi i cui effetti subiscono l'influenza del vento (ad esempio, il lanciarazzi). Il vento cambia spesso di direzione ed intensità. La barra sottostante indica la potenza e viene usata per valutare quanta potenza assegnare alle varie armi.

Casse delle armi

Scendono di tanto in tanto e contengono diverse cosette utili. Possono venire raccolte unicamente dal Verme di turno e vengono distrutte facendole saltare in aria il che, di per sé, è una tattica vera e propria.

Paesaggi

Il gioco è composto da vari paesaggi, vi sono oltre 4 miliardi di combinazioni possibili, che vi offrono un numero pressoché infinito di scenari di gioco.

Potete inoltre assegnare un nome al tipo di paesaggio nel generatore, che creerà solamente paesaggi di quel tipo. Questa opzione è utile se preferite giocare con uno scenario determinato.

ARTICO
Livello scivoloso e ricoperto di neve, con pupazzi di neve e oggetti ghiacciati.
ADE
Qui ci finiscono tutti i Vermi cattivi... ma è proprio divertente!
FORESTA
Ci troverete molti boschi.
MARTE
La bassa forza di gravità ostacola i salti e le armi usate in questo paesaggio davvero strano.

- DESERTO
  La scena è dominata da strani pilastri di pietra e da gigantesche diligenze.
- EXTRATERRESTRE
  Questo paesaggio originale nella sua stranezza è al tempo stesso scivoloso e soggetto ad una bassa forza di gravità... Alquanto curioso.
- TROPICO/GIUNGLA
  Questo paesaggio tropicale, tipico di una situazione di guerriglia, rievoca lo scenario di battaglie famose dei tempi che furono.
- DISCARICA
  È difficile individuare le mine in questa riproduzione realistica di una discarica.

- Potrete accedere a questi livelli solo se disponete di 2Mb di chip RAM nel vostro computer Amiga.

Generatore di Paesaggi

Noterete che il generatore crea un nuovo paesaggio ogni volta che iniziate una partita. Inoltre, se assegnate un nome/numero, verrà creato un paesaggio identificato con i dati da voi specificati. Potete assegnare un nome, la vostra data di nascita, chiamarlo come il vostro pesciolino... tutto va bene.

Ideeremo in futuro numerosi altri paesaggi, e vi terremo informati mediante Internet di eventuali aggiornamenti nella nostra casella "World Wide Worm". (Vedi oltre)

Premendo il pulsante destro del mouse, potrete immettere il vostro livello; il tasto Return accetterà la scelta. Se premete invece il pulsante sinistro del mouse, verrà generato a caso un altro livello.

Un'altra cosa carina legata all'immissione e creazione di paesaggi personali è la possibilità di leggere il futuro usando il sistema.

Ad esempio, potete digitare una data o un evento importante ed il generatore creerà un determinato tipo di scenario. Le persone con doti paranormali possono "leggere" nella forma e nello stile del paesaggio nonché negli oggetti presenti in esso! Questo è un altro aspetto che intendiamo coltivare in futuro. Sentitevi pure liberi di trarre le vostre conclusioni...

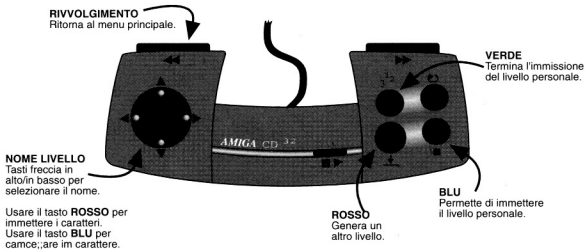
Paesaggi Personalizzati

Con i computer Amiga è possibile creare dei paesaggi personalizzati producendo un'immagine IFF a 8 colori. Abbiamo installato diversi paesaggi già definiti nel dischetto 1, che vengono elencati alla voce Livelli personalizzati delle opzioni. Per creare il vostro scenario, dovrete disegnare quanto segue con un pacchetto come l'eccellente serie Dpaint della Electronic Arts. Bassa risoluzione, 8 colori, Dimensioni pagina di 960x350

Colore 0 - Trasparente
Colore 1 - Bianco/Quasi bianco per TEXT
Colore 2 - Rosa/Quasi rosa per WORM COLOUR 1
Colore 3 - Qualsiasi colore
Colore 4 - Una tonalità più chiara del Colore 3
Colore 5 - Qualsiasi colore
Colore 6 - Qualsiasi colore
Colore 7 - Qualsiasi colore

Una volta terminato, salvate il file come NOMEFILE.WRM

Per accedere ai livelli personalizzati, accedete a RECORDS e scegliete LEVEL DISK, inserite il disco contenente il livello personalizzato. Durante la generazione del paesaggio di gioco, premete il pulsante destro del mouse ed inserite il nome del livello (il NOMEFILE salvato in precedenza).



8 INFORMAZIONI SULL'AUTORE

Andy Davidson è un baldo giovanotto. Worms rappresenta più o meno il culmine di un impegno di quattro anni: il suo incarico era quello di creare un gioco che invogliasse a giocare, di cui non ci si stancasse mai. Sono quasi leggendarie le storie del suo asino di cemento e dei regali offerti in sacrificio, ed il suo entusiasmo contagioso emerge fortemente nel gioco. I videogame dovrebbero essere divertenti e facili da giocare, per non parlare poi della funzione sociale che svolgono - Worms soddisfa tutti questi requisiti e molto, molto di più. In fondo, voleva soltanto era che un suo gioco venisse pubblicato... ed è brillantemente riuscito nell'impresa. Non vi pare?

9 INFORMAZIONI SU TEAM17

Team17 è una società specializzata nello sviluppo di programmi software che crede molto nei giochi. Un conto è parlare di ottimi effetti visivi, ma un altro è che il gioco si svolga in modo armonioso, senza intoppi... in veste di giocatori, voi sapete bene quanto ciò sia importante. Worms non è il nostro primo videogame e certamente non sarà l'ultimo - gettate un occhio alle proposte future di Team17.

10 THE WORLD WIDE WORM

A coloro che sottoscrivono a Internet può interessare sapere che sono già state costituite aree dedicate per WORMS, alle quali possono accedere mediante il seguente indirizzo...

http://www.team17.com/T17/worms/index.html

La sede generale di TEAM17 (porta d'accesso al World Wide Worm) può essere contattata al seguente indirizzo:

http://www.team17.com/

È nostra intenzione tenere informati i giocatori di Worms su nuove storie, notizie, suggerimenti, consigli, paesaggi preferiti e altro. Inoltre, ad essi verranno inviati con priorità eventuali programmi di correzione ed aggiornamenti. Team17 intende realizzare un gioco in edizione Internet di Worms - vi faremo sapere quanto prima cosa accadrà! Potete contattare direttamente Team17 via Email a: dudes@team17.com

11 AGGIORNAMENTI E PROGRAMMI DI CORREZIONE

Come al solito, il tempo a disposizione per lo sviluppo sta per scadere e dobbiamo prendere una decisione: se mettere in circolazione il gioco oppure farvi aspettare qualche altro mese... Quanto prima, produrremo programmi di correzione e aggiornamenti del gioco, nonché supporto via modem/rete. Tali programmi verranno resi di pubblico dominio e potranno essere prelevati mediante qualsiasi sede FTP di qualità e bacheca elettronica. Collaboreremo inoltre con importanti case editrici di riviste del settore, per cercare di distribuire in copertina i nostri dischi.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. Tutti i diritti riservati.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited. Commercializzato e distribuito dalla Ocean Software Limited.

Team17 Software Ltd.,
Longlands House,
Wakefield Road,
Ossett,
West Yorkshire,
England,
WF5 9JS

Telephone
+44 (0)1924 271637
Facsimile
+44 (0)1924 267658
Email
support@team17.com
URL
http://www.Team17.com

Marketing & Distribution